The Elder Scrolls III

MORROWIND™

上古捲軸：III

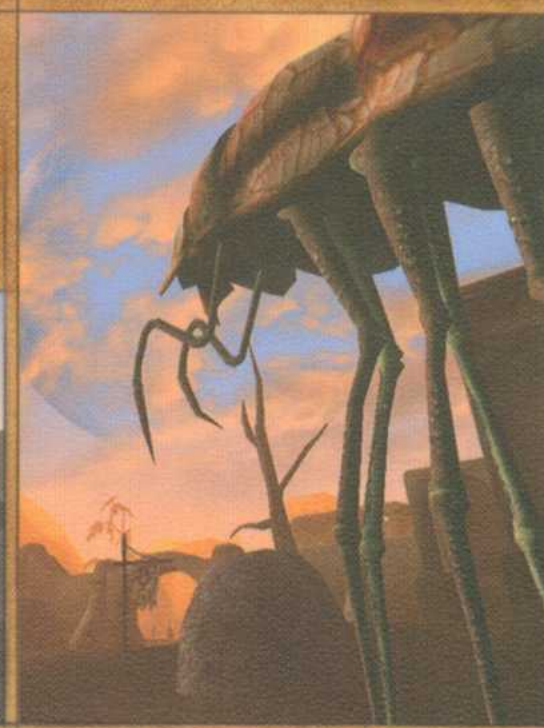
魔法晨風

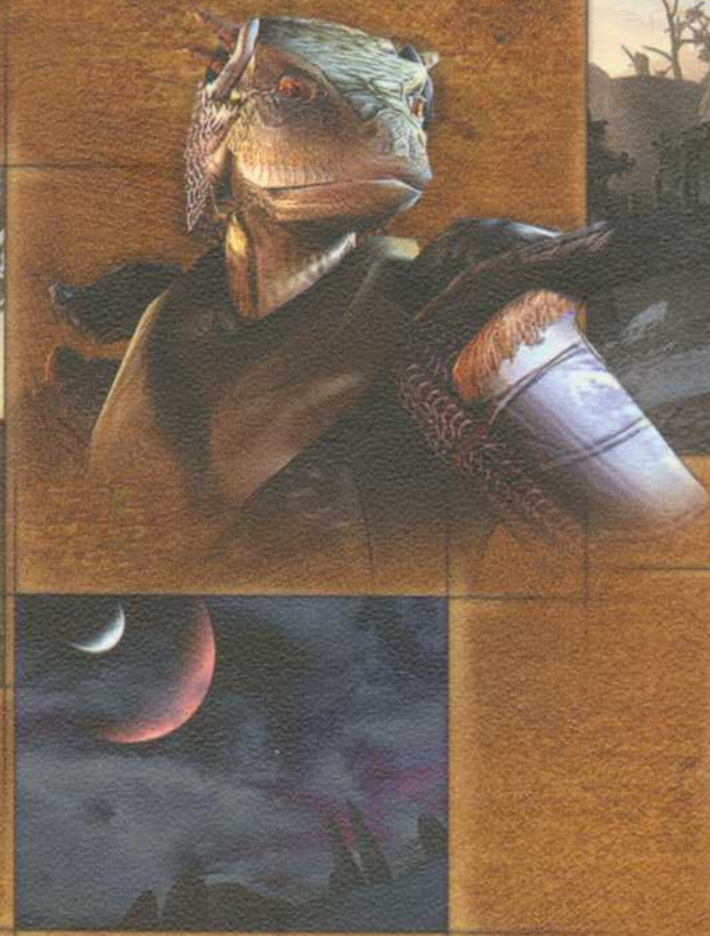
INTERWISE
英特衛多媒體

Bethesda™
SOFTWORKS INC.

是命運無情的捉弄

在第三紀元、戰火頻傳的年代，你獨自來到席達尼德（Seyda Need）的港口；雖使預言已經料中你的到來，但你仍對自己將要面臨的一切是無所知。你的使命、你在晨風省（Morrowind）歷史中將扮演的角色，現在全掌握在你的手中！





寫下屬於你的傳奇故事

從城鎮到村落、荒原到洞穴、上古遺跡到巨型地城，那裡有冒險 那就有你的足跡

最人性化的使用者介面

任意切換第1人稱、第3人稱視角
自由調整所有視窗的位置和大小

最刺激的即時作戰系統

使用上百種神兵利器與強力魔法

和數不清的角色、怪物、魔獸進行生死對決

下載新的冒險、無盡的挑戰

使用內附的『上古捲軸編輯器』 自行獨創全新玩法

更可上網下載全球玩家製作的新地域、物品與新任務

1994 年年度最佳 RPG — 上古捲軸 I：鬥技場《Arena》

1996 年年度最佳 RPG — 上古捲軸 II：匕首雨《Daggerfall》

2002 年 — 上古捲軸 III：魔捲晨風《Morrowind》

超越網路 RPG 的自由　隨你放肆冒險！

比網路 RPG 更能讓你胡作非為！

傳奇英雄、無情殺手、魔法之城城主、盜賊公會會長

心情好隨行除惡、心情差屠城滅口 完全隨你高興！

比網路 RPG 更讓你想活在遊戲裡！

史上最龐大的遊戲架構、地理規模、超過 3000 人 NPC 角色

跟不同陣營的人勾心鬥角，和超有想法的 NPC 真實互動！

讓你的視線再也離不開螢幕！

漫天砂塵、蕩漾水波、壯觀巨堡　有史以來最美的 3D RPG！

「冰風之谷」配樂大師再譜壯闊樂曲　冒險過程每一秒都是高潮！

要你的心再也不去想網路遊戲！

數不清的城鎮、遺跡、地域　上百個史詩任務　超過 500 小時遊戲時間

更內附功能強大的『關卡編輯器』　自創任務、玩上好幾年！

2片裝光碟版 售價: NT 1080

內附中文手冊

英特衛多媒體股份有限公司

INTERWISE

代理發行

ZeniMax MEDIA INC.　Bethesda SOFTWORKS INC.

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

Bethesda™
SOFTWORKS INC.

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

< 版權聲明 >

本套軟體－上古捲軸3：魔捲晨風（Elder Scroll 3 : Morrowind）由Bethesda Softwork公司授權英特衛多媒體股份有限公司在台灣發行。凡未經合法授權而複製或散佈此套軟體，均將依法嚴辦。請勿以身試法。

實際遊戲內容如與本手冊所載資料有出入時，將不會另行通知。手冊中的任何部份，在未得到英特衛多媒體股份有限公司的書面許可前，均不能以任何方式（包括以電子或機械方式）複製或轉移。

懸賞盜版檢舉：凡發現盜版書籍或軟體而檢舉者，經查屬實且訴求賠償之後，將重賞百分之十的賠償數額。　檢舉電話：（02）2999-6768

〈注意〉

這份軟體套件受到許可協議的管制。

經由安裝本產品包裝中的光碟，或是使用了本產品中附上的任何軟體，你同意在法律上受到最終消費者許可協議（在安裝光碟的過程中會列出全文）中的條款約束。如果你不同意許可協議中的條款，你將不能使用本產品中的光碟以及內含的任何資料。在這種情形之下，立即將完整產品包裝（包含光碟以及本手冊）歸還給你購買本產品的商家以獲得完整的退款，這將受到適當的退貨政策與法律限制。

你也可以開啓光碟中的readme.txt檔案並且列印它的內容來檢閱許可協議的內容（電子形式或是書面形式）。

未經授權而複製本產品是違反法律的行為

光碟、本軟體、這本手冊以及產品中的其他物件都受到美國及國際著作權法律條約的保護。除了製作保存用的備份之外，你不能夠複製本產品的光碟片。不管是什麼理由，未經授權而複製本產品的光碟或是任何包含在本產品中的軟體將會令你受到刑法及民法的管制。你將可能遭受到高額的罰金以及最高五年的有期徒刑處分。

Bethesda Softwork致力於對抗非法複製個人電腦軟體的行爲。如果你發現非法的複製行爲，我們歡迎你連絡互動式數位軟體聯盟（IDSA: Interactive Digital Software Association），地址是919, 18th Street, NW, Suite 210, Washington, DC 20006。

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

〈目錄〉

簡介 5

安裝遊戲 6

主功能表 8

遊戲控制裝置 9

遊戲畫面 10

功能表的用法 11

狀態功能表 Stats Menu 12

裝備功能表 Inventory Menu 14

魔法功能表 Magic Menu 15

地圖功能表 Map Menu 16

種族 Races 18

屬性 Attributes 23

衍生屬性 24

戰鬥技能 Combat Arts 25

魔法技能 Magic Arts 26

偷竊技能 Stealth Arts 27

職業 Classes 29

- 戰鬥職業 Combat Classes 30
- 魔法職業 Magic Classes 31
- 偷竊職業 Stealth Classes 32

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

星座 Birthsigns 33

增進您的技能與升級 34

武器 Weapons 36

鎧甲 Armor 37

使用武器、修理武器與鎧甲 38

魔法 Magic 39

召喚學院 School of Conjuration 39

幻術學院 School of Illusion 40

破壞學院 School of Destruction 42

回復學院 School of Restoration 43

通靈學院 School of Mysticism 44

變化學院 School of Alteration 45

種族能力、特殊能力、疾病、法術 Abilities, Powers, Diseases, Spells 46

魔法物品、魔法捲軸 Magic Item, Magic Scrolls 48

法術合成 Spellmaking 49

魔力強化 Enchanting 50

藥劑、鍊金術 Potions, Alchemy 52

偷竊 Stealth 54

對話視窗 Dialogue 55

書籍與日誌 Books and Journal 58

容器、休息、快速旅行、犯罪與監獄 59

載入與儲存、設定功能表 60

參數設定 Preferences 62

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

<魔捲晨風 Morrowind 遊戲的簡介>

所有“上古捲軸”角色扮演遊戲的重點永遠都是：讓您能夠隨心所欲地做任何事、並且保證您在過程中能夠得到樂趣。人們經常使用“巨大的、精細的、以及開放式架構”等形容詞來描述“競技場（Arena）”、“匕首雨（Daggerfall）”、及最新的“魔捲晨風（Morrowind）”遊戲。我們認為一個良好的角色扮演遊戲不應該限制玩家做出任何決定，即使這個決定非常差勁。試著選擇一位巫師並且穿戴厚重的鎧甲，您可以這樣做，但是請記住這是另外一個需要學習的技能，並且會減少您投注在魔法學習上的時間。

人們經常詢問我們的第一個問題是“我在這個遊戲中應該做些什麼？”。我們必然會回答“嗯，那您想要做些什麼事情？”。您想要成為一位高貴的騎士或是一個奸詐狡滑的下流傢伙呢？您想要讓其他人都喜歡您嗎？您想要讓其他人都憎恨並且感到恐懼嗎？您比較喜歡施展法術、揮舞刀劍，或是兩者兼修？想要掠奪地城以及墓穴嗎？成為一個公會的領袖？到處收集各種事物的情報？不管您的興趣是什麼，這裏都能滿足您的需要。

前一分鐘您可能正在廣大的平原上凝視著天上的明月以及星星，或是在幽靈海（Sea of Ghosts）上游泳，而下一分鐘則為了自己的小命而拚命逃離峭壁追逐者（cliff racer）或殺人魚（slaughterfish）的攻擊。在魔捲晨風（Morrowind）遊戲中的任何地點都可能在一瞬間變成致命的死亡場所。瓦登費爾（Vvardenfell）是魔捲晨風（Morrowind）遊戲的主要舞台，它不論在人文方面或是地理方面都是變化多端的地區，支配著週邊地帶的廢地，以及由火山構成的紅色山脈。您會發現到這個島嶼的人口組成包含了不同種類的殖民，例如居住在木造小屋中的的小型漁村，利用大蟲的外殼來蓋房子的奇異城鎮，由魔法師變大的巨大蘑菇所蓋成的建築物，以及雄偉的古代城市。

不論您在何處，您將會發現各式各樣的人們，例如不顧實際的社會改良者、惡棍流氓、古怪的人們、以及平凡的民衆，都為了在這個世界生存下去而各自努力。您要如何與這些人們溝動互動，完全都是由您自己來決定；因此您將會發現到您個人的遊戲體驗與其他人的體驗將可能是完全不同的。信任您所願意信任的人，殺死任何您想要幹掉的人，但是後果完全由您自負。

魔捲晨風（Morrowind）遊戲中充滿著各式各樣、數以百計的事物來讓您探索。在您試著完成主要任務時，或是在您努力進入某陣營的權力高層時，別忘了偶爾也應該避開衆人行走的道路，去看看山脈後面隱藏了什麼樣的事物。或者是與路上遇到的民衆交談，去瞭解他們所需要什麼協助，或是有什麼問題需要解決。就在這段時間之中，以及數以千計的類似任務之中，您將會忘記現實世界的一切（有時候遠比您預期的時間更長）而沈迷在我們的世界之中。也許您正在尋找謠傳中隱藏在墓穴中的失落神器，也許您必須在相互競爭的團體中做出選擇。

不管您的喜好是什麼，進行魔捲晨風（Morrowind）遊戲時沒有什麼正確或錯誤的方式。

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

<安裝遊戲>

插入魔捲晨風（Morrowind）的遊戲光碟，如果安裝程式沒有自動執行，請您手動執行光碟上的setup.exe。依照螢幕上的指示來進行安裝程序。如果只是要進行魔捲晨風（Morrowind）遊戲，那麼您不需要安裝"上古捲軸建造工具（The Elder Scrolls Constructions Set）"。

<開始進行遊戲>

當您完成魔捲晨風（Morrowind）的安裝程序，由您的視窗開始功能表中啓動遊戲，或是在桌面上的遊戲圖案上連按滑鼠左鍵兩下。

..進行遊戲 Play

進行遊戲

..資料檔案 Data Files

在此您可以選擇所要使用的附加模組。上古捲軸附加模組（或是esp檔案）可以爲魔捲晨風（Morrowind）的世界增加新的內容，它們使用"上古捲軸建造工具（The Elder Scrolls Constructions Set）"所創造的新資料集，您可以自行創造或是由網路下載。

在檔案上連按兩下滑鼠左鍵可以選擇或是取消選擇。您也可以在這裏瀏覽已經儲存的遊戲進度（ess檔案）以及遊戲儲存當時所使用到的附加模組。在遊戲進度上連按兩下滑鼠左鍵，系統將會自動選擇所有必需的附加模組。

附加模組代表對遊戲的暫時性改變。如果在任何時候您選擇載入一個遊戲進度而沒有事先載入會用到的附加模組，與此附加模組有關的所有改變都會消失。附加模組能夠與新的或現存的遊戲進度同時運作。

..選項設定 Options

選擇這個功能來設定特別的顯示卡功能，例如您想要使用的某一張顯示卡，畫面解析度，以及螢幕尺寸。如果您的顯示卡支援像素著色（Pixel Shading）功能（例如NVIDIA GeForce 3/4, 或是ATI 8500等），您可以在這裏開啓或關閉相關的功能項目。

..官方網站 Elderscrolls.com

選擇這個功能可以前往www.elderscrolls.com網站，並且可以瞭解最新消息以及加入討論社群。

..技術支援 Technical Support

開啓技術支援視窗，它會顯示出與您的電腦系統有關的數個診斷報告。當您需要通知客服人員時，他們可以使用這些報告谷來幫助您。

..解除遊戲安裝 Uninstall

本功能讓您可以移除或改變魔捲晨風（Morrowind）遊戲的安裝選項。如果魔捲晨風（Morrowind）遊戲沒有安裝完成，您將無法執行“上古捲軸建造工具（The Elder Scrolls Constructions Set）”。

..結束遊戲 Exit

結束遊戲

<主功能表>

..新遊戲 New

開始一個全新的遊戲進度。

..載入 Load

允許您繼續進行之前儲存好的遊戲進度。

..選項設定 Options

讓您可以在遊戲設定功能表中調整顯示卡、音效卡，操作裝置以及參數設定等，請參考61頁。

..製作小組 Credits

觀看魔捲晨風（Morrowind）製作小組的名單。

..結束遊戲 Exit

結束遊戲。

當您在進行遊戲時，可以選擇下面這些額外的功能：

..退出 Quit

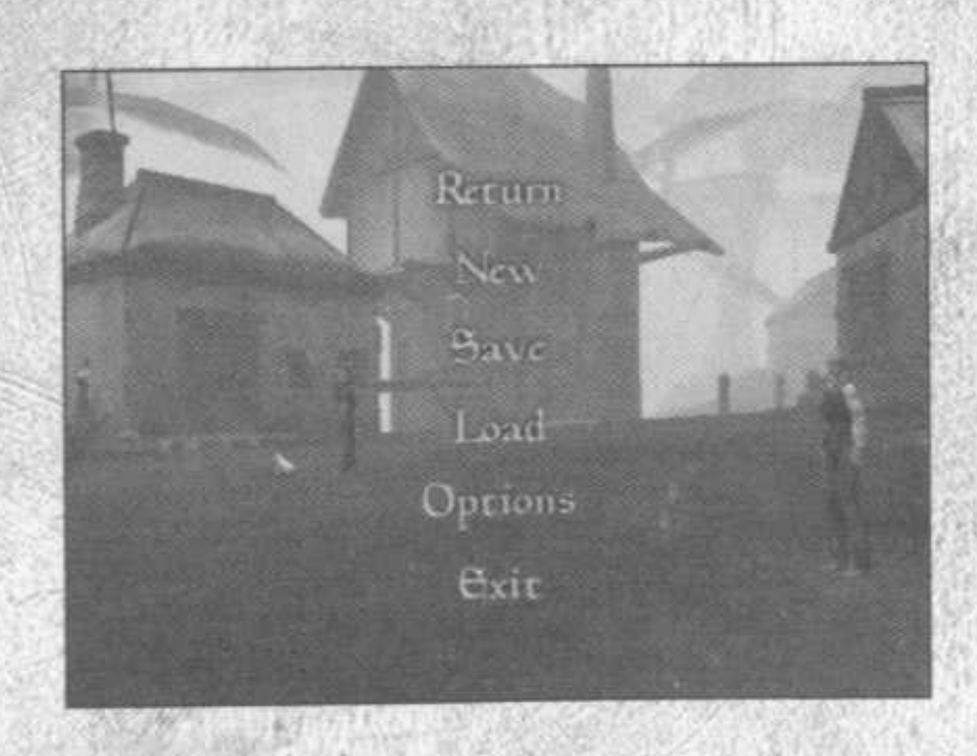
在進行遊戲時，這個功能可以讓您回到一開始的功能表。

..回復遊戲 Return

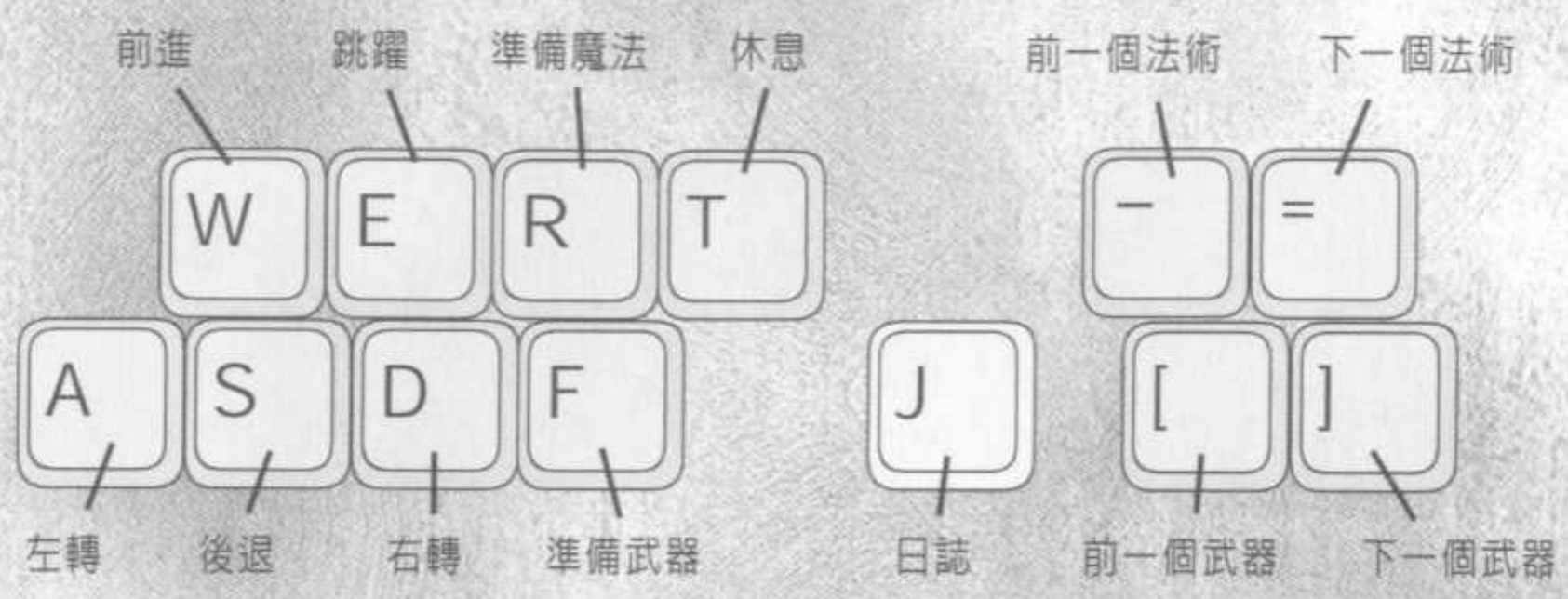
讓您回到目前的遊戲中繼續進行冒險。

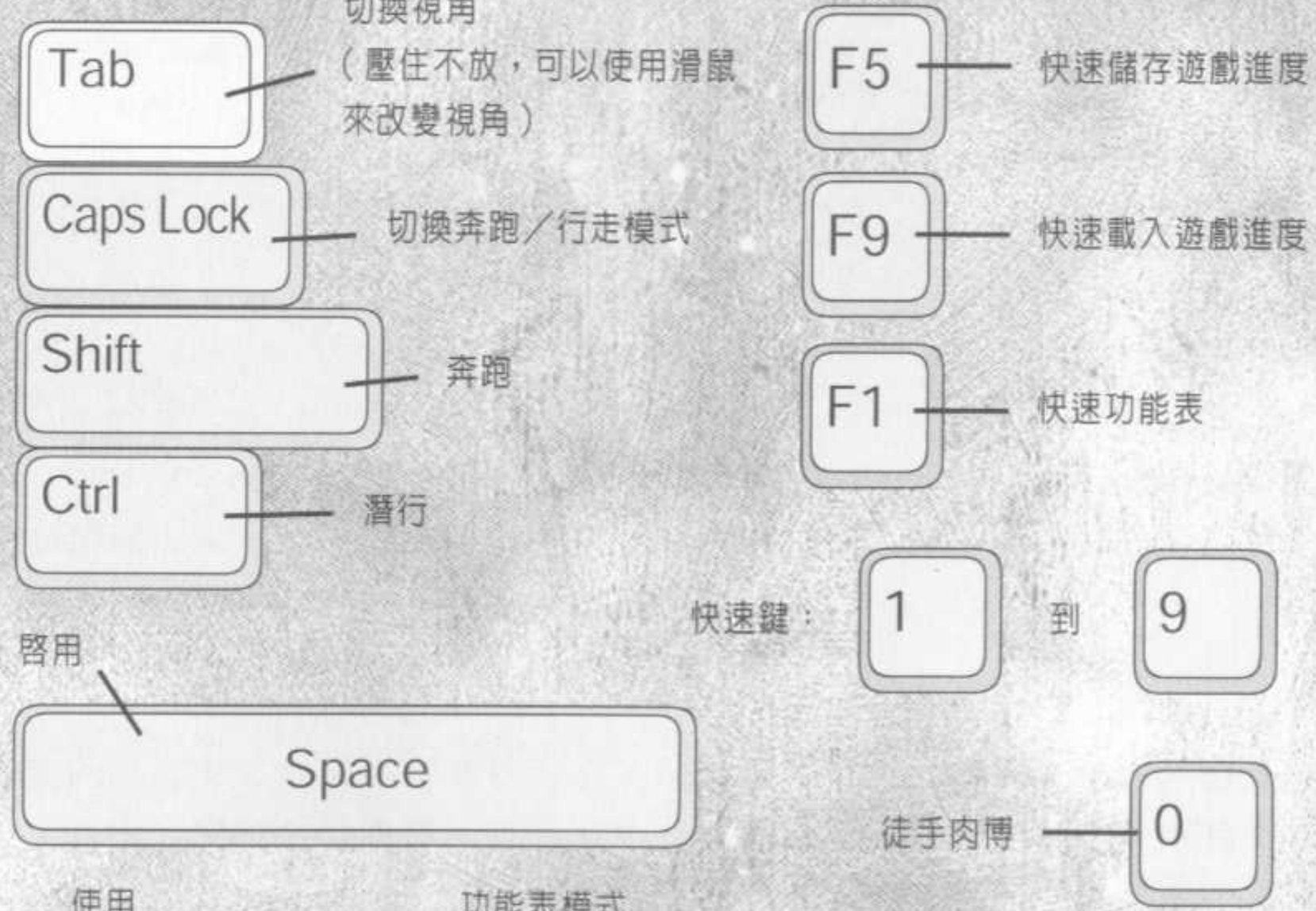
..儲存 Save

允許您儲存目前的遊戲進度。



〈遊戲控制裝置〉





使用快速鍵

F1：指定快速鍵**1~9**代表使用某一個道具或魔法。

〈遊戲畫面〉

..生命力 Health

紅色長條代表生命力，當它滑落到最低點時，您就死了。休息、藥劑（Potions）或法術可以回復您的生命力。

..魔法力 Magicka

藍色長條代表魔法力。施展法術時會消耗魔法力。休息、藥劑或法術可以回復您的魔法力。

..體力 Fatigue

綠色長條代表體力。當您的體力降低時，在執行攻擊或施法等活動時的成功率就愈低。遭受攻擊、奔跑、跳躍、快速游泳、以及揮動武器都會減少您的體力。行走、休息、等待、藥劑或法術可以回復您的體力。

..使用中的武器 Active Weapon

按下F鍵可以準備好您的武器（如果沒有裝備武器時則是您的拳頭），按下滑鼠左鍵可以開始攻擊目標。壓住滑鼠左鍵的時間愈長，您在揮動武器時的力量就愈大。用力揮動武器可以造成最大傷害力。輕輕揮動武器的攻擊速度快，但是只會造成最低傷害力。在武器圖案下方的長條代表武器本身的狀態。要切換您的裝備欄位中的所有武器，按下 [或] 鍵來切換您所擁有的前一個武器或下一個武器。您也可以指定快速鍵來使用某一把武器（參考第9頁）。

..使用中的魔法 Active Magic

按下R鍵可以準備好魔法，然後按下滑鼠左鍵來施展法術。要切換目前可用的法術，按下 - 或 = 鍵來切換在您的魔法功能表中的前一個魔法或下一個魔法，包含了種族能力（Abilities）、特殊能力（Powers）、法術（Spells）以及裝備好的魔法道具等。您也可以指定快速鍵來使用某一個魔法。

..地圖 Map

顯示目前在您身邊的地區狀態以及目前所面對的方向。大門將會以高亮度的方框來顯示。

..效果 Effects

顯示小圖案，代表目前影響您的種族能力、魔法效果、或是疾病（Diseases）等。您可以在魔法功能表中選擇每一個圖案來瞭解這些效果的詳細內容。

< 功能表的用法 >

在遊戲進行時按下滑鼠右鍵可以進入功能表模式，再按一次滑鼠右鍵可以離開功能表模式。

在遊戲中有四個常用的功能表：狀態、裝備、魔法及地圖。在下面四頁中會說明每一個功能表的內容。您可以按下螢幕上的代表圖案來分別開啓或關閉這些功能表。

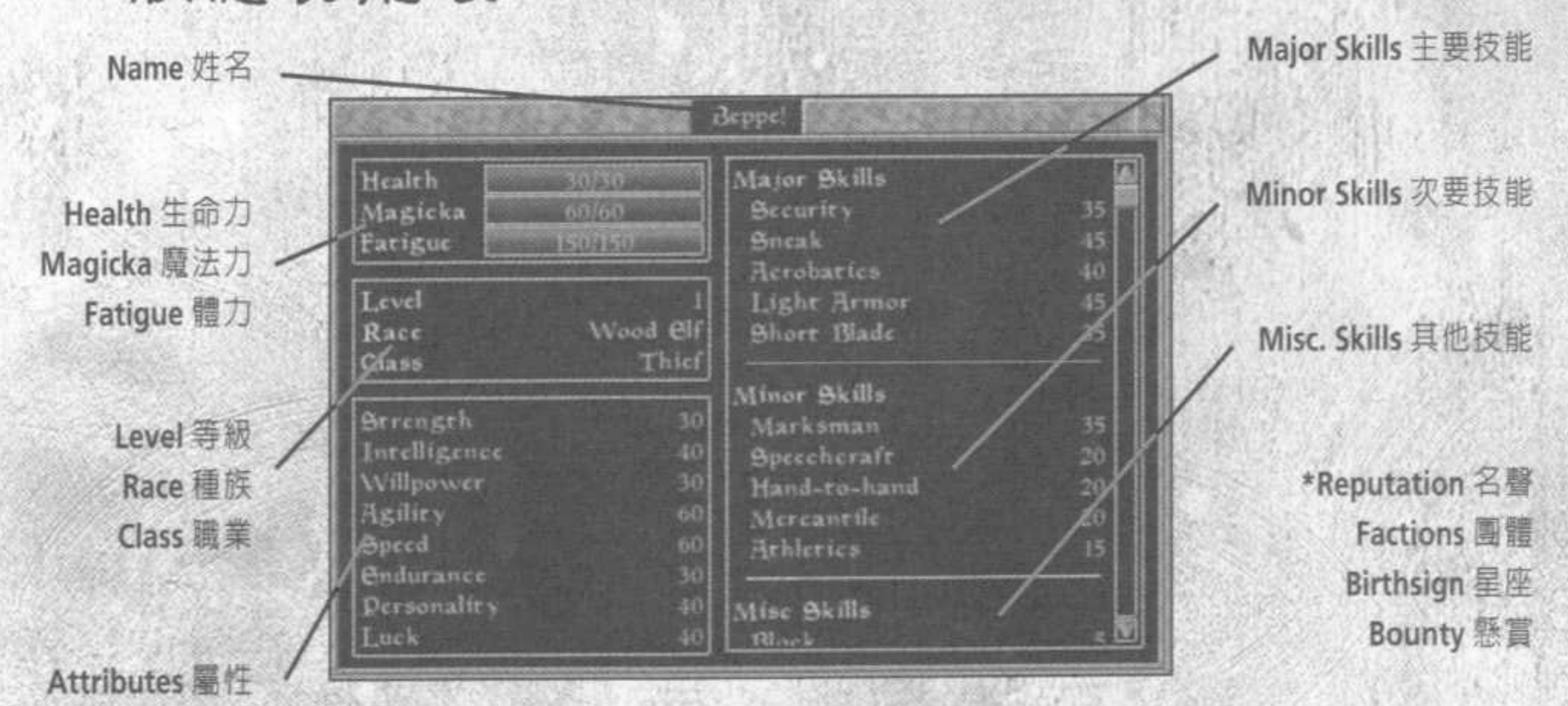
狀態：狀態長條
裝備：使用中的武器（Active Weapon）圖案
魔法：使用中的魔法（Active Magic）圖案
地圖：小地圖

每一個功能表都可以依照您的個人喜好來放大縮小、移動或是隱藏。

移動：在功能表的標題列按住滑鼠左鍵不放並移動。
縮放：在功能表的邊界按住滑鼠左鍵不放並移動。
隱藏：在功能表的標題列連按兩下滑鼠左鍵。
鎖定：在功能表鎖定按鈕上按一下滑鼠左鍵，可以讓功能表固定，在冒險時仍然不會消失。
自動縮放：壓住Shift鍵不放並且在標題列連按兩下滑鼠左鍵。這會讓功能表放大到最大範圍。然後再壓住Shift鍵不放並且在標題列連按兩下滑鼠左鍵則會讓功能表回復到原先的大小範圍。

注意：將滑鼠移動到大部份的功能表項目上將會有該項目的彈出式說明。

< 狀態功能表 Stats Menu >



*右邊的欄位可以上下捲動。在狀態功能表中捲動可以讀取名聲（Reputation）、團體（Factions）、星座（Birthsign）以及懸賞（Bounty）的細詳內容。

..姓名 Name

您的姓名

..生命力 Health

您可以承受的傷害力。當它滑落到最低點時，您就死掉了。休息、藥劑（Potions）或法術可以回復您的生命力。

..魔法力 Magicka

施展法術會消耗魔法力。休息、藥劑或法術可以回復您的魔法力。

..體力 Fatigue

當您的體力降低時，在執行攻擊或施法等活動時的成功率就愈低。徒手肉博、奔跑、快速游泳、揮動武器以及跳躍都會減少您的體力。行走、休息、藥劑或法術可以回復您的體力。

..等級 Level

您到目前爲止的能力發展狀況。

..種族 Race

您的種族。參考第18~22頁可以瞭解更多的相關資料。

..職業 Class

您的職業。

..屬性 Attributes

您在精神、肉體及魔法等方面的屬性。

..技能 Skills

移動滑鼠游標到某一個技能上會顯示該技能的資料，並且會顯示一個長條指示出目前在該技能上的練習程度，當長條滿了之後該技能就會增加一個技能點數。參考第25~28頁可以瞭解更多有關技能的資料。

..名聲 Reputation

您在眾人眼中出名的程度。

..團體 Factions

您已經加入的團體會列在這裏。

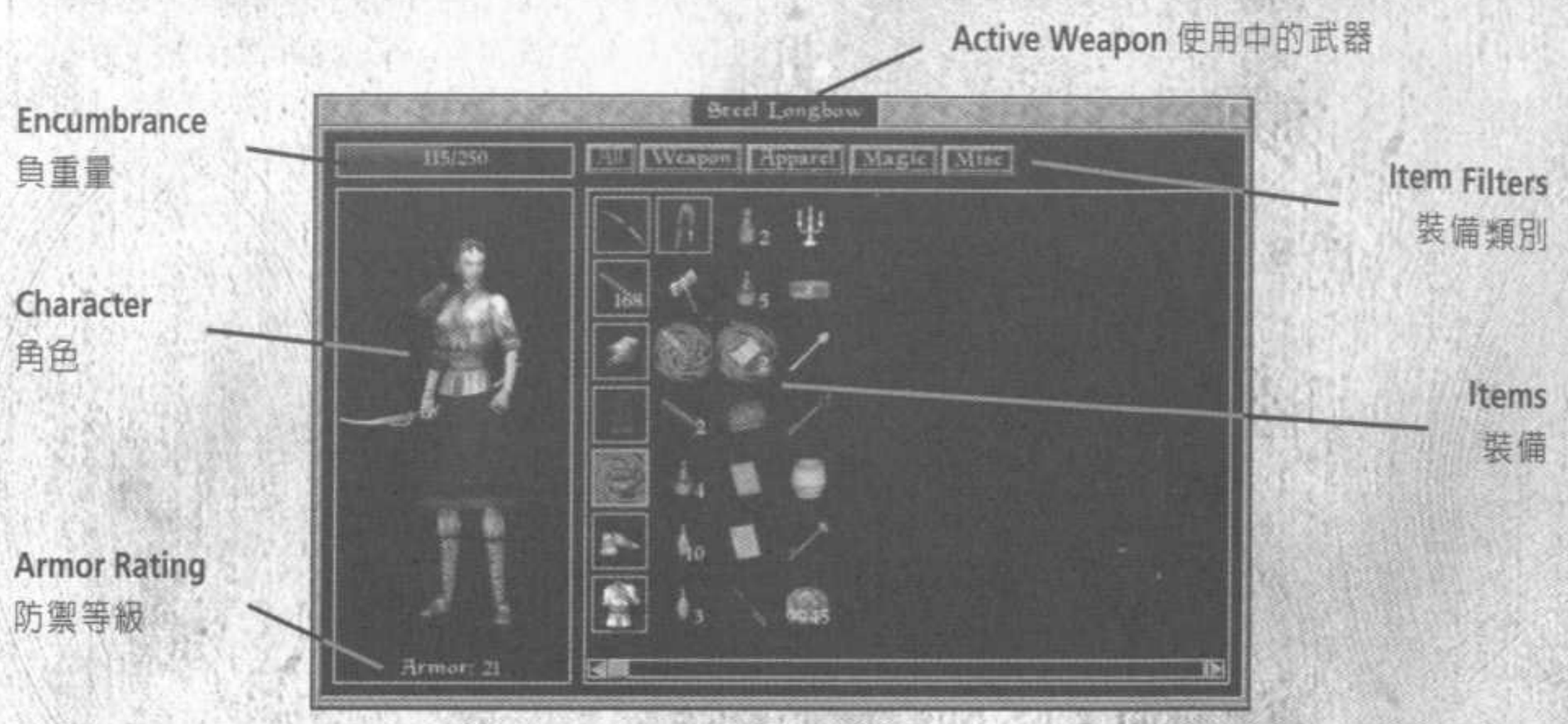
..星座 Birthsign

您誕生時的星座。

..懸賞 Bounty

如果您犯了罪，這就是您的腦袋的懸賞金額。

< 裝備功能表 Inventory Menu >



..負重量 Encumbrance

這個長條顯示出您目前攜帶的所有物品的總重量，當長條完全充滿時您將無法移動，除非您丟棄身上的某些物品。

..角色 Character

在您的角色的圖形上會顯示出您目前穿戴的所有裝備以及使用中的武器（Active Weapon）。這個圖形在您穿戴或卸下裝備時會立刻反應出變化。

..防禦等級 Armor Rating

這個數字代表您目前穿戴的所有鎧甲的平均防禦能力。在您沒有鎧甲保護的身體部位，將會考慮到您的不穿戴鎧甲技能（Unarmored skill）來計算防禦能力。防禦等級愈高代表您的防護能力愈強，請參考第37頁有關鎧甲的資料。

..使用中的武器 Active Weapon

您目前使用的武器。配戴一把武器之後它就會成爲您使用中的武器。如果沒有配戴任何武器，您目前使用中的武器將會是徒手肉博（Hand-to-Hand）。

..裝備 Items

在裝備欄位中的某一個裝備上按一下滑鼠左鍵可以將它“拿起來”，接下來將它放置到您的角色圖形上就代表使用這個裝備。這個功能讓您可以穿戴鎧甲、衣服及戒指；閱讀書籍、飲用藥劑（Potions）或服用藥材（Ingredients）；準備武器、使用開鎖器（lockpicks）、火把或其他物品。已經配戴好的裝備將會在圖案旁邊出現一個方框。

要卸下裝備時只要在該裝備上按一下滑鼠左鍵，然後在其他地方丟下它，您可以將裝備丟在您的裝備欄位中或是丟在地上。將滑鼠游標移到某個裝備上方將會顯示與此裝備有關的資料。

如果您有任何裝備的數量超過一個以上，它們將會以堆疊的方式顯示。如果您一次拿起或丟下一堆裝備（例如一堆金幣或箭矢），將會出現一個數量選單，移動長條來決定您將會拿起或丟下的裝備數量。您也可以：

拿起整堆：壓住Shift鍵不放，在裝備上按一下滑鼠左鍵。

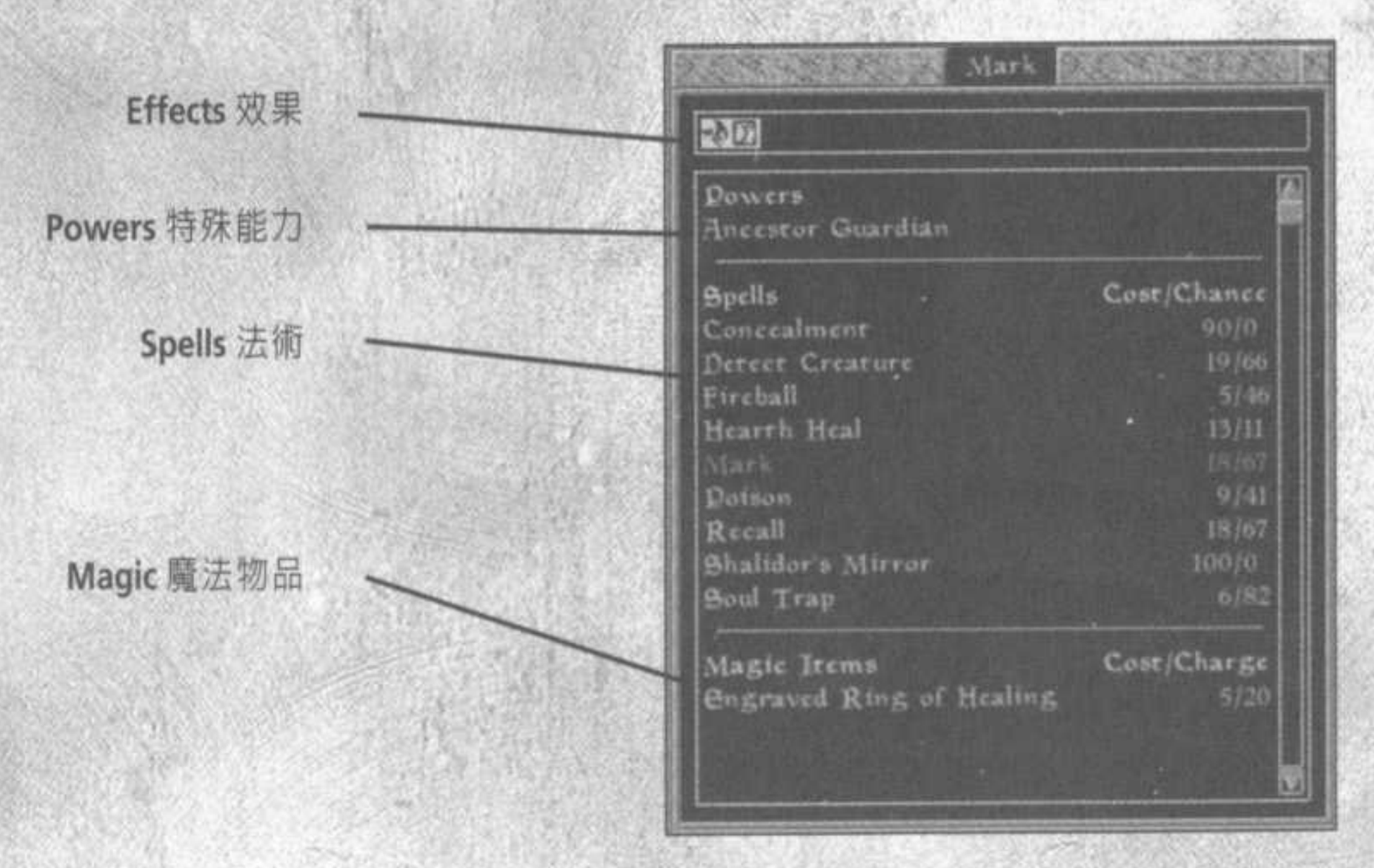
自堆疊中拿起一個：壓住Ctrl鍵不放，在裝備上按一下滑鼠左鍵。

您也可以將滑鼠游標移到世界中的任何物品上，例如桌子上的盤子。在物品上按一下滑鼠左鍵可以拿起該物品，再按一下就可以將它丟下。

..裝備類別 Item Filters

您可以一次瀏覽所有的裝備，或是利用裝備類別來整理，例如只顯示武器、服裝（衣服與鎧甲）、魔法（帶有魔法的裝備與藥劑），或是其他雜項物品（藥材、書籍、火種、開鎖器等）。

< 魔法功能表 Magic Menu >



..效果 Effects

方框中的圖案代表您的種族能力或特殊能力，它同時也會顯示任何作用中的魔法效應或是疾病。將滑鼠游標移動到任何一個圖案上將會顯示與此效果有關的資料以及它如何影響您。

..特殊能力 Powers

列出您的特殊能力。將滑鼠游標移動到某一個特殊能力上可以知道它的詳細內容。每一個特殊能力在一天之內只能使用一次，請參考第46頁以得到更詳細的說明。

..法術 Spells

列出您可以施展的所有法術。要選擇您目前使用中的魔法（Active Magic），利用滑鼠左鍵在某一個法術上按一下即可。將滑鼠游標移動到某一個法術上將會顯示它的詳細效用、持續時間以及此法術所需要的相關技能。Cost代表當您試著施展法術時所消耗的魔法力，不管施法的結果是成功或失敗，施法一定會消耗魔法力。Chance代表您在施展此法術時的成功機率。您在與此法術有關的法術學院（School）技能等級將會決定施展法術的成功機率。

..魔法物品 Magic Items

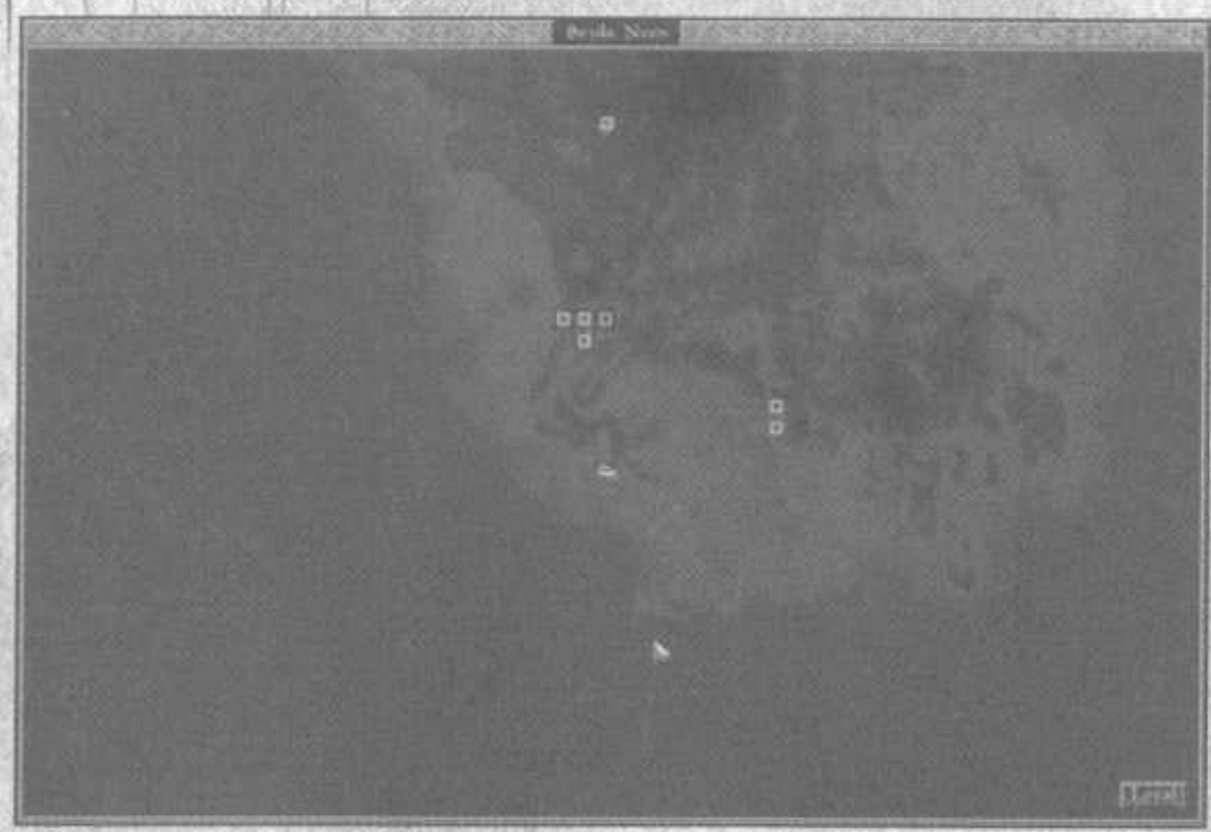
您的裝備中如果有魔力強化的裝備，與它有關的法術效果將會列在這裏。將滑鼠游標移動到某一個魔法物品上將會顯示出與它有關的法術詳細效力以及持續時間。請參考第48頁以取得更多的相關資料。

<地圖功能表 Map Menu>

區域地圖 Local Map

地圖功能表提供您一個更寬廣的視野。您將可以看到附近的建築、地城及其他地標的位置。在螢幕中央的箭頭代表您的位置以及您面對的方向。大門的記號會以黃色顯示。如果您施展了任何能幫助您偵側物體（如生物）的法術，被偵測到的物品也會顯示在地圖上。要在地圖畫面中移動，按一下滑鼠左鍵並且不放開，然後上下左右移動滑鼠。將滑鼠游標移動到地圖上的記號將會顯示出此記號所代表的物體之相關資料。

世界地圖 World Map



在右下角的World按鈕上按一下滑鼠左鍵將會切換成世界地圖模式。畫面會顯示出整個瓦登費爾（Vvardenfell）島嶼以及您曾經拜訪過的所有地點。其他人也有可能會在您的世界地圖上標記出重要的位置。要在地圖畫面中移動，按一下滑鼠左鍵並且不放開，然後上下左右移動滑鼠。將滑鼠游標移動到地圖上的記號將會顯示出此記號所代表的地點之相關資料。在Local按鈕上按一下滑鼠左鍵將會切換成區域地圖模式。

＜創造您的角色＞

當您第一次進行遊戲時，您必須決定您想要扮演的角色。當您輸入角色姓名之後，系統將會要求您選擇種族、職業以及星座。

< 種族 Races >

在魔捲晨風的世界中有十個常見的種族，您可以在十個種族中挑選。因爲每個種族都有專屬的種族能力，因此挑選您的種族是非常重要的決定。

蜥蜴人 Argonian

大部份人並不瞭解這些居住在黑沼澤（**Black Marsh**）的爬蟲類。由於年復一年的防守他們的邊界，因此蜥蜴人非常擅長游擊戰鬥，而他們天生的能力也讓他們在水中與陸地上都同樣能夠活動自如。他們很適應故鄉中變化莫測的沼澤地，因此發展出天生的能力可以抵抗疾病與毒素，而這些疾病與毒素在沼澤地區已經摧毀了許多外來的冒險者。

技能加成: 鍊金術Alchemy +5, 運動能力Athletics +15, 幻術Illusion +5,
中型鎧甲Medium Armor +5, 通靈Mysticism +5,矛類武器Spear +5, 不穿戴鎧甲Unarmored +5
種族特別能力: 抵抗疾病Resist Disease, 對毒素免疫Immune to Poison,
水中呼吸Water Breathing

不列塔尼人 Breton

不列塔尼人天生就能與來自水星的魔力以及超自然力量有著密切的連繫感應。許多偉大的巫師（**Sorcerers**）都是出身於高地（**High Rock**）地區。由於他們對於合成法術（**Spellcraft**）、魔力強化（**Enchantment**）以及鍊金術（**Alchemy**）都有著快速敏銳的理解能力，即使是最差勁的不列塔尼人也會誇耀自己對破壞魔法有著強大的抵抗力並能夠支配魔法能量。

技能加成: 召喚Conjuration +10, 通靈Mysticism +10, 回復Restoration +10,
鍊金術Alchemy +5, 變化Alteration +5,幻術Illusion +5
種族特別能力: 增強魔法力上限Fortified Maximum Magicka, 龍皮術Dragon Skin,
抵抗魔力Resist Magicka

闇精靈 Dark ELF

在帝國中“闇精靈”是公用的稱呼，但是在他們自己的故鄉晨風之地（**Morrowind**）中，他們稱自己為“褐膚者（**Dunmer**）”。這些皮膚黝黑、紅眼的褐膚者同時具備了非凡的才智與強壯敏捷的體格，因此他們能夠成為優秀的戰士（**Warriors**）以及巫師（**Sorcerers**）。在戰場上闇精靈最著名的就是他們能夠熟練且平衡地結合劍士（**Swordsmen**）、射手（**Marksmen**）及戰鬥法師（**War Wizard**）的優點。

技能加成: 長劍類武器Long Blade +5, 破壞Destruction +10, 輕型鎧甲Light Armor +5,
運動能力Athletics +5, 通靈Mysticism +5,神射手Marksman +5, 短劍類武器Short Blade +10
種族特別能力: 祖先守衛Ancestor Guardian, 抵抗火焰Resistant to Fire

高等精靈 High ELF

高等精靈，或稱為“高等者（**Altmer**）”，是高傲、身材高大、金色膚色的人種，居住在夏落島（**Summerset**）。帝國的通用語言“塔穆瑞語（**Tamrielic**）”起源於高等精靈的語言與文字，而帝國中大部份的藝術、工藝與科技都是繼承於高等精靈的傳統。由於高等精靈天生靈巧聰明並且擁有強大的意志力，因此他們在神秘學方面有很高的天賦。與其他的種族相比，他們對於疾病有著很強的抵抗力。

技能加成: 破壞Destruction +10, 魔力強化Enchant +10, 鍊金術Alchemy +10, 變化Alteration +5,
召喚Conjuration +5, 幻術Illusion +5
種族特別能力: 增強魔法力上限Fortified Maximum Magicka,
對魔力、火焰、冰雪、電擊抗力低Weakness to Magicka, Fire, Frost, and Shock,
抵抗疾病Resistant to Disease

帝國人 Imperial

居住在擁有世界觀、文明開化的賽洛帝爾（**Cyrodill**）地區，帝國人擁有良好的教育並且談吐文雅。雖然在肉體方面不像其他種族那麼令人印象深刻，但是帝國人被證實是精明能幹的外交官以及商人。這些特點以及他們在輕裝步兵方面的卓越技能及訓練，使得帝國人能夠征服其他的地區並且建立了和平昌盛的光榮帝國。

技能加成: 溝通技巧Speechcraft +10, 商業交易Mercantile +10, 長劍類武器Long Blade +10, 鎚類武器Blunt Weapon +5,輕型鎧甲Light Armor +5, 徒手肉博Hand to Hand +5

種族特別能力: 西方之星Star of the West, 皇帝之音Voice of the Emperor

虎人 Khajiit

虎人來自於艾斯威爾（**Elsweyr**）地區並且能夠變化外形，由接近精靈人種的體形到“美洲虎人”的外形再到巨大的老虎。最常見的人種是蘇哈－啦（**Suthay-raht**），他們擁有聰明、迅速、敏捷的天賦。大部份的虎人都不屑使用武器，喜歡使用他們天生的爪子來攻擊。由於他們天生的敏捷能力以及無與倫比的特技能力，虎人能夠成為非常優秀的盜賊（**Thieves**）。

技能加成: 特技Acrobatics +15, 運動能力Athletics +5, 徒手肉博Hand to Hand +5, 輕型鎧甲Light Armor +5, 保安Security +5,短劍類武器Short Blade +5, 潛行Sneak +5

種族特別能力: 恐懼之眼Eye of Fear, 黑夜之眼Eye of Night

諾德人 Nord

史開瑞姆（**Skyrim**）地區的居民身材高佻並且擁有一頭金髮，侵略性強並且在戰鬥時不會恐懼，在貿易與探險時勤奮並且具有魄力。諾德人是熟練的水手，所以只要在塔穆瑞爾（**Tamriel**）的海岸地區以及河流沿線的港口與殖民地都能夠看到他們。強壯、固執、吃苦耐勞，諾德人最著名的就是他們不怕寒冷的能力，即使是魔法造成的嚴寒也無法傷害他們。在諾德人的文化中，暴力是公認且令人感到舒服的觀念；他們愉快地面對戰鬥，並且帶著狂熱的殘暴行為，這些往往會讓他們的敵人感到震驚與恐懼。

技能加成: 斧類武器Axe +10, 鎚類武器Blunt Weapon +10, 中型鎧甲Medium Armor +10, 長劍類武器Long Blade +5, 矛類武器Spear +5,重型鎧甲Heavy Armor +5

種族特別能力: 閃電拳Thunder Fist, Woad, 抵抗電擊Resist Shock, 對冰雪免疫Immune to Frost

獸人 Orc

這些高度發展的野蠻獸人居住在羅斯開蘭（**Wrothgarian**）與龍尾山脈（**Dragontail Mountaints**）地區，他們最為外界最知的就是在戰鬥中堅定不移的勇氣以及在艱困環境中堅定的耐力。在過去獸人對於塔穆瑞爾（**Tamriel**）的其他國家與種族來說是恐懼與憎恨的對象，但是他們已經漸漸在帝國中受到肯定與接受。獸人鎧甲工匠（**Armorers**）最為人看重的就是他們的技術，而穿戴了厚重鎧甲的獸人戰士更是帝國前線軍團的主力。

技能加成: 鎧甲製造Armorer +10, 斧類武器Axe +5, 重型鎧甲Heavy Armor +10, 中型鎧甲Medium Armor +10, 格擋Block +10

種族特別能力: 狂暴Berserk, 抵抗魔力Resistant to Magicka

紅色守衛 Redguard

在塔穆瑞爾（Tamriel）中最有天賦的戰士，這些膚色黝黑、頭髮粗硬的紅色守衛是為了戰爭而出生的人種，雖然他們自豪且狂熱自主的精神讓他們更適合成為斥候（Scouts）、鬥爭者（Skirmishers）、自由英雄（Free-ranging heros）或冒險者（Adventures），而不是成為一般的士兵。除了在文化上喜好使用各種款式的武器與鎧甲之外，紅色守衛同時也在肉體方面擁有吃苦耐勞的體格以及迅速敏捷的雙腿。

技能加成: 長劍類武器Long Blade +15, 短劍類武器Short Blade +5, 重型鎧甲Heavy Armor +5, 斧類武器Axe +5, 鎚類武器Blunt Weapon +5,中型鎧甲Medium Armor +5, 運動能力Athletics +5

種族特別能力: 腎上線素激增Adrenalin Rush, 抵抗毒素Resist Poison, 抵抗疾病Resist Disease

木精靈 Wood ELF

居住在西方的瓦倫伍德（Valenwood）森林之中的精靈部落。在帝國中被稱為“木精靈”，但是他們稱自己為“布斯曼（Bosmer）”或是“樹之魂（Tree-Sap）”。木精靈擁有靈巧而敏捷的身體並及聰明機智，而他們好奇的本性以及天生的靈活性更讓他們成為優秀的斥候（Scouts）、間諜（Agents）與盜賊（Thieves）。他們是塔穆瑞爾（Tamriel）地區最棒的射手（Archers）。

技能加成: 神射手Marksman +15, 潛行Sneak +10, 輕型鎧甲Light Armor +10, 鍊金術Alchemy +5, 運動能力Acrobatics +5

種族特別能力: 動物語言Beast Tongue, 抵抗疾病Resist Disease

< 屬性 Attributes >

一個角色的心靈、肉體和魔法等屬性是由八個主要屬性所構成的，這些主要屬性的範圍介於0到100之間，但是魔法藥劑（Potions）或疾病（Disease）將會改變屬性值。提升等級之後你將可以增加你的屬性值。

..力量 Strength

影響你能夠攜帶多少東西、擁有多少體力(Fatigue)、角色開始時的最大生命力，以及使用肉搏型武器（如：劍、斧）時所製造的傷害。鎧甲製造（Armorer）、鎚類武器（Blunt Weapon）、斧類武器（Axe）、長劍類武器（Long Blade）以及特技（Acrobatic）等技能都會使用到力量。

..智慧 Intelligence

影響你的魔法力（Magicka）上限以及能夠使用的魔法。煉金術（Alchemy）、魔力強化（Enchant）、召喚（Conjuration）、保安（Security）等技能都會使用到智慧。

..意志力 Willpower

影響你對魔法攻擊的抵抗力、擁有多少體力（Fatigue）。破壞（Destruction）、變化（Alteration）、通靈（Mysticism）、回復（Restoration）等技能都會使用到意志力。

..敏捷 Agility

影響戰鬥時的命中率以及閃避攻擊的能力，同時也會影響體力（Fatigue）值上限。潛行（Sneak）、輕型鎧甲（Light Armor）、神射手（Marksman）、格擋（Block）等技能都會使用到敏捷。

..速度 Speed

決定你的移動速度。運動能力（Athletics）、短劍型武器（Short Blade）、徒手肉博（Hand to Hand）、不穿戴鎧甲（Unarmored）等技能都會使用到速度。

..耐力 Endurance

影響你擁有的體力(Fatigue)、生命力（Health），還有當休息時生命力恢復的速度以及提升等級能獲得的額外生命力。重型鎧甲（Heavy Armor）、中型鎧甲（Medium Armor）、矛類武器（Spear）等技能都會使用到耐力。

..人品 Personality

影響其他人喜歡你的程度，以及你向其他人詢問時的困難程度。溝通技巧（Speechcraft）、商業交易（Mercantile）、幻術（Illusion）等技能都會使用到人品。

..幸運 Luck

影響你做的所有事情，但是並不會影響到使用技能的效果。

< 衍生屬性 Derived Attributes >

四種衍生屬性都是起源於主要屬性，而且會因爲主要屬性的改變而隨之改變。

..生命力 Health

生命力簡而言之，是角色在死亡之前所能承受傷害的總和，生命力的上限將會在每一次角色升級時增加。耐力（Endurance）決定你每次升級所能增加的生命力上限、休息時體力的回復速度。角色創造時的起始生命力則是力量加上耐力再除以二。

..法力值 Magicka

法力值的多寡是施展法術的關鍵，你的起始法力值等於智慧（Intelligence）除以二。選擇不同的種族以星座可以提高你的法力值。法力值在休息時會自動回復。

..體力 Fatigue

體力代表此刻你的角色的疲倦程度，當體力降低時，執行各種動作都變的很難成功。，跳躍、跑步、游泳以及揮動武器都會漸漸降低你的體力。你的最大體力是由力量（Strength）、意志力（Willpower）、敏捷性（Agility）、耐力（Endurance）來決定。

..負重量 Encumbrance

角色所能攜帶物品的總重量，負重量同時也影響角色的移動速度、跑步或游泳時體力的損耗速度。當人物過重時將會無法移動。力量（Strength）可以決定角色的負重量。

< 戰鬥技能 Combat Art >

..格擋 Block

讓玩家可以使用盾牌來抵擋肉搏型武器的攻擊，成功的格擋讓角色完全不會受到傷害。

決定屬性：敏捷性（Agility）

..鎧甲製造 Armorer

本技能能夠將角色所使用的的武器與鎧甲的攻擊防禦效果維持在最高等級，受損的武器所能製造的傷害力會降低，受損的鎧甲所能提供的防禦能力也會降低。當受損程度逐漸增加，武器與鎧甲的效用將會愈來愈少。

決定屬性：力量（Strength）

..中型鎧甲 Medium Armor

讓你能夠穿戴中型護具並自由移動及防禦，如：鏈甲（Chain）、鱗甲（Scale）、骨甲（bonemold）、獸人甲（Orcish armor），要使用這一類型的鎧甲，玩家必需要經過訓練、符合條件並有此技能方可正常穿戴。

決定屬性：耐力（Endurance）

..重型鎧甲 Heavy Armor

讓你能夠穿戴厚重、堅硬的護具並自由移動及防禦，如：鐵甲（Iron）、精鋼甲（Steel）、銀甲（Silver）、黑檀木甲（Ebony）、矮人甲（Dwemer），魔族護甲（Daeric Armor）要使用以上的鎧甲，玩家必需要經過訓練、符合條件並有此技能方可正常穿戴。

決定屬性：耐力（Endurance）

..鎚類武器 Blunt Weapon

此技能讓角色能夠有效率地使用重擊型武器，例如權杖（Mace）、鐵鎚（Hammer）、棍棒（Clubs）、手杖（Staves）等。

決定屬性：力量（Strength）

..長劍類武器 Long Blade

此技能讓角色能夠有效率地使用闊劍（Broadswords）、軍刀（Sabers）、長劍（Longswords）、雙刃大砍刀（Claymores）、武士刀（Katanas）以及太刀（Dai-Katanas）等武器。

決定屬性：力量（Strength）

..斧類武器 Axe

此技能讓角色能夠有效率地使用重型揮砍武器，例如斧頭（Axes）和雙手戰斧（Battleaxes）。

決定屬性：力量（Strength）

..矛類武器 Spear

此技能讓角色能夠有效率地使用長柄的穿刺型武器，例如長矛（Spears）和戟（Halberds）。

決定屬性：耐力（Endurance）

..運動能力 Athletics

此技能可以提升角色的跑步及游泳能力。提升短程或長程旅途時的速度，同時在水中的游泳速度也會更快。

決定屬性：速度（Speed）

<魔法技能 Magic Art>

..破壞 Destruction 技能決定了破壞學派（School of Destruction）的法術效力。這些法術對生物及不死系怪物都可以造成傷害，另外包含了元素傷害、枯竭、傷害、衰弱以及碎裂等法術效果。

決定屬性：意志力（Willpower）

..變化學派 School of Alteration 的學生們能夠操縱控制現實世界以及掌握現實世界的本質。變化（Alteration）的效果包含了水中呼吸、水上飄、跳躍、飄浮開鎖、上鎖、重擔以及對抗實體攻擊的防護結界。

決定屬性：意志力（Willpower）

..幻術學派 School of Illusion 的法術可以改變生物的感知能力及思想。幻術的效果包含了失明、照明、麻痺、沈默、平靜、狂暴、變色龍以及隱形。

決定屬性：人品（Personality）

..召喚學派 School of Conjuration 的法術包含了對凡人以及魔法生物的精神控制、召喚異界的武器及防具，或是召喚惡魔（Daedric）、不死生物來服侍或保護施法者。

決定屬性：智慧（Intelligence）

..通靈學派 **School of Mysticism** 塑造並集中異界的力量，可以用來將靈魂封入寶石之中、傳送施法者、利用心靈念力操縱事物、反射魔法能量、感應遠距離的事物。

決定屬性：意志力（Willpower）

..回復學派 **School of Restoration** 的高手擅長於醫療、回復、強化肉體屬性與技能、治癒疾病、保護身體不受惡意力量侵襲。回復（Restoration）法術也能夠增強或吸收力量、耐力、智慧、敏捷性以及其他的肉體屬性。

決定屬性：意志力（Willpower）

..魔力強化 **Enchant** 技能讓玩家能夠創造、使用、重新充能那些經過魔力強化的物品。熟練的魔力強化師在創造新物品時更容易成功。對於能力足夠的使用者來說，魔力強化過的物品使用的魔法力量較少，而且在使用靈魂寶石（Soul Gems）補充能量時更有效率。

決定屬性：智慧（Intelligence）

..鍊金術 **Alchemy** 可以辨識出世上萬物的魔法特質。直接消耗物質或製成藥劑來提供長時間的效果，例如醫療、治癒疾病、水上飄、魔法護盾以及強化屬性等等。

決定屬性：智慧（Intelligence）

..不穿戴鎧甲 **Unarmored** 技能讓你在沒有穿戴鎧甲的情況下，透過躲避、格檔或承受等技巧來避免或減少戰鬥中所承受的傷害。精通此技能的人在不穿戴鎧甲時的防禦力反而比穿戴鎧甲時更高。

決定屬性：速度（Speed）

< 竊盜技能 Stealth Arts >

..保安 **Security** 技能讓你使用開鎖器（Lockpicks）打開上鎖的門或容器等，以及使用探針（Probes）來解除陷阱。這個技能對間諜和盜賊之類的職業來說是不可或缺的。

決定屬性：智慧（Intelligence）

..潛行 **Sneak** 是一種不被看見且不被察覺的移動藝術。潛行專家往往也都是扒竊高手。

決定屬性：敏捷性（Agility）

..**特技 Acrobatic** 可以讓你跳得更遠、減少自高處落下的傷害。靈巧的特技專家可以到達其他人無法到達的地方，在落下時可以控制他們的落下路徑。

決定屬性：力量（Strength）

..**輕型鎧甲 Light Armor** 讓你能夠穿戴輕型的柔韌護具並自由移動及防禦，如：皮甲（Leather）、毛皮甲（Fur）、殼甲（Chitin）、玻璃甲（Glass armor）。要使用這一類型的鎧甲，玩家必需要經過訓練、符合條件並有此技能方可正常穿戴。

決定屬性：敏捷性（Agility）

..**短劍型武器 Short Blade** 讓你能夠有效率地使用短小輕快的刺擊型武器，例如匕首（Dagger）、日式短刀（Tantos）、短劍（Short Sword）以及日式小太刀（Wakizashis）。

決定屬性：速度（Speed）

..**神射手 Marksman** 讓你能夠有效率地使用遠距型武器，例如短弓（Short Bow）、長弓（Long Bow）、弩（Crossbow）、十字鏢（Throwing Star）以及飛刀（Throwing Knife）。

決定屬性：速度（Speed）

..**商業交易 Mercantile** 是低買高賣的技巧。這個技能保證你在購買物品、裝備和服務時可以取得較低的價格，而且讓你在討價還價時更容易賺到便宜。

決定屬性：人品（Personality）

..**溝通技巧 Speechcraft** 讓你使用讚美（Admiring）、威脅（Intimidating）與嘲笑（Taunting）等手段來影響他人，對於溝通技巧高超的人，交談對象將會更容易說出重要情報或是交付重要的任務。

決定屬性：人品（Personality）

..**徒手肉博 Hand to Hand** 是不使用武器的戰鬥技藝。對於站立不動的目標來說，徒手肉博只會減少目標的體力（Fatigue），但是當目標因爲體力減少而昏迷不醒之後，徒手肉博才能開始減少目標的生命力（Health）。（譯註：就是要先把人扁昏在地之後，才能開始減少目標的生命力）

決定屬性：速度（Speed）

< 職業 Classes >

你的職業決定了你的生活方式以及你擅長的技能。當你創造角色時，你有數種方式來選擇職業：

1. 連續回答10個問題，根據你的答案來決定你的職業。
2. 由魔捲晨風（Morrowind）遊戲的21個職業之中選擇一個。
3. 自行創造一個新職業，你可以選擇主要技能（Major Skill）以及次要技能（Minor Skill）並爲你的新職業命名。

每個職業都擁有一項職業專精（Specialization）、五個主要技能以及五個次要技能，另外還有10點額外點數可以增加到兩項屬性。

..職業專精 Specialization

每個職業都擁有一項職業專精，它可能是戰鬥技能（Combat Arts）、魔法技能（Magic Arts）或是偷竊技能（Stealth Arts）。這將會是這個職業在學習時的主要重點。在你的職業專精類別內的所有技能都會得到+5的額外加成，而且這些技能將會更容易提升。

舉例來說，一個專精於戰鬥技能的角色在學習使用斧類武器（Axe）時的速度，將會比學習特技（Acrobatics）時快得多了。

..主要技能 Major Skills

每個職業都擁有五個主要技能，它們是這個職業不可必缺的技能。主要技能的起始值是30，而且比其他技能更容易提升。

..次要技能 Minor Skills

每個職業同樣也擁有五個次要技能。這些技能對於這個職業來說是很重要的，起始值是15。

..其他技能 Miscellaneous Skills

沒有被選擇成爲主要／次要技能就屬於其他技能，而且起始值是5。其他技能的提升速度最慢。

例如，一個專精於戰鬥技能並選擇運動能力（Athletics）爲主要技能的職業，和另外一個專精於魔法技能並選擇運動能力（Athletics）爲其他技能的職業，如果兩個技能都是30，前者的提升速度會比後者快上50%。

< 專精於戰鬥的職業 Combat Specialized Classes >

..戰士 Warriors

戰士在帝國中是職業級的武器專家、士兵、僱兵以及冒險者，被訓練使用各種武器與鎧甲，習慣長距離行軍，而且在伏擊、衝突與戰爭中變得更爲堅強。

..野蠻人 Barbarians

野蠻人是驕傲、兇猛的戰士，他們是平原的遊牧民族、山脈的部落與海上的流浪者之中的精英。他們的個性粗暴而且直來直往，缺乏文化教養，但是他們崇拜英雄的事蹟，而且擅長於殘酷瘋狂的單挑戰鬥。

..十字軍 Crusaders

任何穿戴重型鎧甲的戰士，只要他擁有施法能力以及良好的理想目標，就可以稱呼他自己爲十字軍。十字軍藉由做好事來正當化自己的行爲。他們追捕怪物及壞人，在他們消滅邪惡勢力時會掠奪行爲來讓自己富有。

..騎士 Knights

出身於貴族世家，在戰爭與比賽中取得崇高名聲，騎士是有教養的戰士，接受文字教育以及禮節訓練，遵守騎士的制度典章。在戰鬥方面，騎士另外學習有關治療（Healing）以及魔力強化（Enchantment）的學問。

..斥候 Scouts

斥候依靠隱匿行動的技巧來偵察行軍路線以及敵人，當被迫作戰時使用遠距型武器和小型戰鬥的戰術。斥候在作戰時通常會保持小心謹慎以及有條有理，而不是像野蠻人一般橫衝直撞。

..弓箭手 Archers

弓箭手是專精於遠距離作戰以及快速移動的戰士。利用遠距型武器以及快速的機動性來讓敵人保持在一段距離之外，當敵人受傷且疲憊乏力之後再使用劍與盾來進行近距離作戰。

..流氓 Rogues

流氓是投機取巧的冒險家，擅長於製造麻煩以及脫離麻煩。使用各種技能如魅惑與咒罵、長劍與商業判斷力，他們生活在混亂衝突與不幸之中，依靠他們的運氣與狡滑手段來生存。

< 專精於魔法的職業 Magic Specialized Classes >

..魔法師 Mages

大部份的魔法師宣稱他們研究魔法是爲了它在智慧方面的獎勵，但是他們通常也會自魔法的實際用處中獲得利益。雖然在性格與行動方式有著非常大的差異，不過魔法師都有著相同之處：對於施展法術的熱愛與渴望。

..巫師 Sorcerers

雖然天職是施法者，但是巫師最常使用的還是召喚與魔力強化。他們對於帶有魔法的捲軸、戒指、鎧甲和武器有著貪婪的渴望，並且命令不死生物（Undead）和惡魔僕人（Daedric servants）來滿足他們的要求。

..治療師 Healers

治療師是許下神聖誓約的施法者，發誓要治療痛苦者以及治癒病人。當受到威脅時，他們使用理智來保護自己，並且讓攻擊與魔法無效化。只有在極爲特殊的情況下才會使用致命的力量。

..戰鬥法師 Battlemages

戰鬥法師是魔法戰士，同時接受致命施法以及穿戴重鎧作戰的訓練。他們犧牲了機動性與靈活性，換取在進行肉博與遠距攻擊時能夠使用元素傷害、召喚生物來作爲輔助。

..女巫獵人 Witchhunters

女巫獵人致力於徹底根除並且消滅墮落的黑暗儀式以及褻瀆神明的巫術。他們被訓練成爲擅長於作戰、魔法和偷竊，以此來對抗吸血鬼、女巫、魔法師以及死靈法師等敵人。

..法術師 Spellwords

法術師是施展法術的專家，負責在小衝突或戰爭中支援帝國軍隊。熟練的法術師被視爲有價值的僱兵，並且適合進行冒險和僱兵等工作。

..闇夜之劍 Nightblades

闇夜之劍是施法者，使用魔法能力來加強機動性、隱匿自己的身形以及秘密的近距離作戰。因爲大部份的闇夜之劍都是小偷、實行者、殺手或秘密行動的間諜，所以他們的名聲都是相當差的。

< 專精於偷竊的職業 Stealth Specialized Classes >

..小偷 Thieves

小偷是擅長扒竊以及偷取東西的專家。與強盜的殺人越貨手段不同，小偷通常會選擇隱匿行動並且找尋藉口以避免暴力行爲，並且在他們貪得無厭的行爲之中對他們的魅力以及靈敏抱持著不切實際的幻想。

..間諜 Agents

間諜是擅長欺騙以及逃避的專家，同時也接受了自我防衛以及使用致命武力的訓練。依賴自身的實力以及獨立自主的行動，間諜爲了個人的目標、不同的顧客或是動機而貢獻出他們的能力。

..殺手 Assassins

殺手依靠隱匿行動和機動能力來接近目標而不被發覺。在殺死目標時使用遠距離武器，或是在近身時使用短?來作戰。殺手可能是無情殘忍的殺手者，或是爲了崇高理想而服務的間諜。

..特技專家 Acrobats

特技專家是一種文雅的委婉說法，指的是身手敏捷的夜賊或是專門自樓上窗戶進入行竊者。這些盜賊利用秘密行動來避人而耳，並且依靠機動力以及狡滑靈巧來避免被逮。

..僧侶 Monks

僧侶致力於學習古代流傳下來的徒手肉博作戰技巧以及不穿戴鎧甲的自我防禦方法。僧侶利用隱匿行動、機動能力以及敏捷性來避免被查覺，他們同時也擅長使用各種長短近身武器及遠距型武器。

..朝聖者 Pilgrims

朝聖者是旅行各地尋求眞理與教化的搜索者。他們在面對道路與荒野時，依靠武器、鎧甲和魔法來強化自身。而憑藉著對世界的廣泛知識，他們在商業貿易與說服力方面是非常精明的。

..吟遊詩人 Bards

吟遊詩人是熟知傳說的專家以及擅長說故事的人。他們渴望在冒險過程中能獲得睿智與眞知著見，依靠劍、盾、法術以及魔力強化來保護他們自身不受危險的傷害。

< 星座 Birthsigns >

在塔穆瑞爾（Tamriel），在特定星座下出生的人們會受到星座所帶來的影響。這樣的人們通常會得到祝福而擁有非凡的才能，或是受到詛咒而帶來惡運或弱點，這都是因爲星座的影響而造成的。

..學徒 The Apprentice

誕生於學徒星座之下的人將會獲得更多的魔法力（Magicka），但是對於魔法的抵抗力將會降低。

..巨像 The Atronach

生於巨像星座之下的人無法自然回復魔法力，但是在受到法術攻擊時有一定機率可以吸收魔法能量。

..淑女 The Lady

誕生於淑女星座之下的人將會擁有更高的耐力（Endurance）以及人品（Personality）。

..領主 The Lord

誕生於領主星座之下的人將會獲得自然回復生命力（Health）的能力，但是對於火的抵抗力將會降低。

..戀人 The Lover

誕生於戀人星座之下的人將會獲得更高的敏捷度（Agility），而且能夠在親吻他人的同時造成麻痺的效果。

..魔法師 The Mage

誕生於魔法師星座之下的人將會獲得更多的魔法力。

..儀式 The Ritual

誕生於儀式星座之下的人將會獲得醫療自己傷勢的能力，以及超渡不死生物（Turn Undead）的能力。

..蛇 The Serpent

誕生於蛇星座之下的人能夠以自己一部份的生命力爲代價來毒害其他人。

..暗影 The Shadow
誕生於暗影星座之下的人將會獲得讓自己隱形（Invisible）的能力。

..駿馬 The Steed
誕生於駿馬星座之下的人將會獲得更快速移動的能力。

..盜賊 The Thief
誕生於盜賊星座之下的人將會獲得更難被擊中的能力。

..塔 The Tower
誕生於塔星座之下的人能夠利用魔法力量來開鎖，同時也能在一段距離之外偵測事物的動靜。

..戰士 The Warrior
誕生於戰士星座之下的人在攻擊時將會更容易擊中敵人。

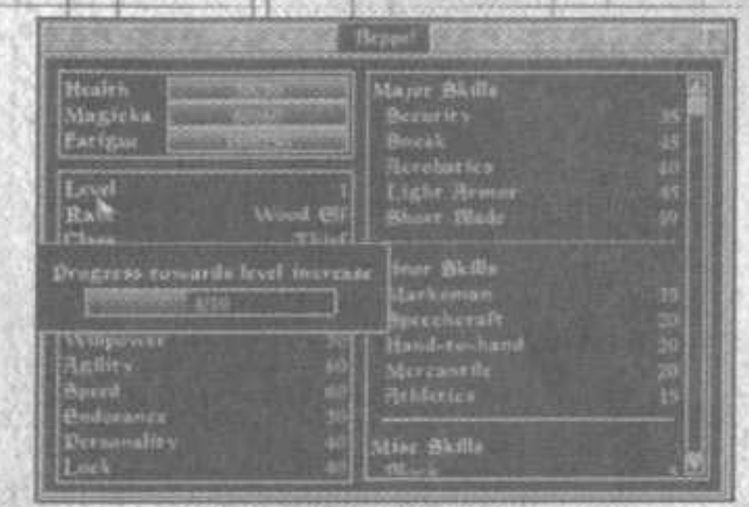
＜增進您的技能與升級 Level Up ＞

想要增進一樣技能的熟練度，你只需要成功地使用它數次即可。技能的熟練度愈低，在使用時就愈難成功，但是你所需要的成功使用次數相對地也愈少。因此想要提升愈高熟練度的技能就需要更長的時間。職業專精技能（Specialized Skills）、主要技能（Major Skills）或次要技能（Minor Skills）的提升速度要比其他技能（Miscellaneous Skills）來得快上許多。

要提升技能熟練度有三種方式：

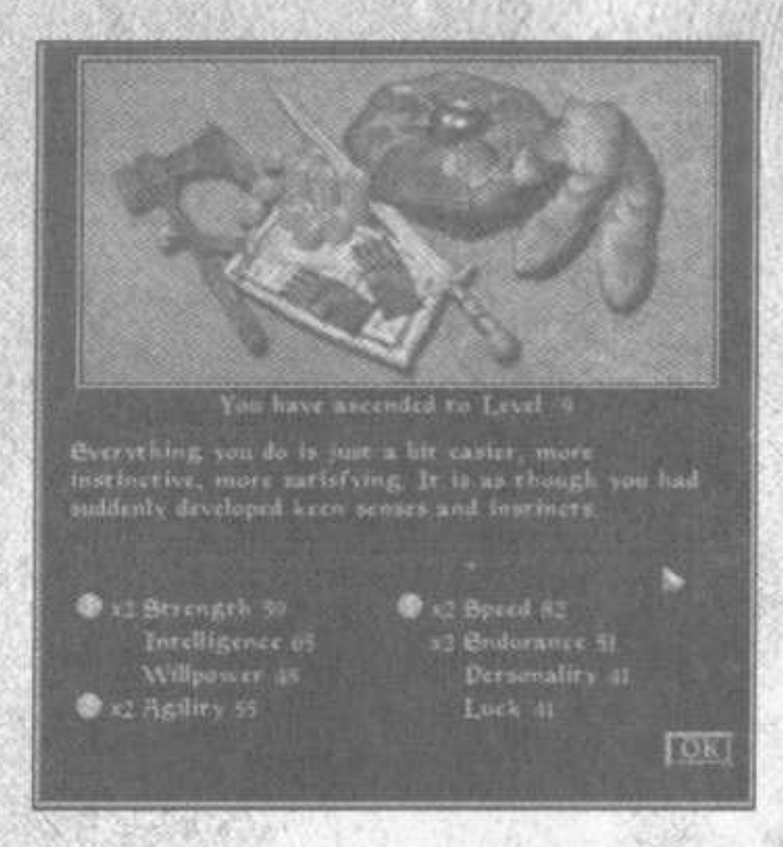
1. 反覆不斷地使用它
2. 付錢取得其他角色的訓練
3. 利用特殊的書籍來學習更多有關該技能的事情。

你可以在狀態功能表中將滑鼠游標移到某樣技能上以瞭解它目前的進展狀況。
提升等級取決於與你的職業有關的主要／次要技能的增進幅度。想要提升你的角色等級，你必須增進主要技能加上次要技能總共10點以上。你可以在狀態功能表中將滑鼠游標移到等級表上以瞭解目前的等級提升狀況。



當你擁有足夠的技能增進點數後，你必須按下T鍵來休息，這將會讓你開始沈思你已經學會的技巧，進而提升你的等級。參考第59頁以取得更多有關休息的資訊。

你將能夠增加三個點數到你的屬性之上，某些屬性會顯示出特別加成，這是由你上一次升級時之後所增進的技能來決定的。因此，如果你增進的數個技能都是以人品（**Personality**）爲決定屬性，那麼你將會看到人品旁邊顯示了加成倍數。你投在擁有加成的屬性上的點數都會乘上加成倍數。即使是你使用過的其他技能（**Miscellaneous Skills**）也會列入屬性加成的計算之中，你也可以只投入一點到一個屬性之上。



另外，當你升級之後，你的生命力（**Health**）將會增加你的耐力（**Endurance**）的十分之一。

< 武器 Weapons >

武器擁有不同的外形以及尺寸大小，由各式各樣的材質所製造而成。它們同時也能夠加上特別的魔法效果來強化它的破壞力。每把武器針對不同的攻擊方式都有最低和最高的傷害值：直劈（Chop）、橫揮（Slash）及刺擊（Thrust），請參考第38頁。

Name and Description	Best Attack Base Damage
匕首Dagger, 日式短刀Tanto 短劍類型的多功能武器，攻擊速度快。	Thrust 5-5
短劍Shortsword, 日式小太刀Wakizashi 短劍類武器，在速度與傷害力之間擁有極佳的平衡。	Thrust 7-12
闊劍Broadsword 大量製造的雙刃長劍，在軍隊之中被廣泛使用。	Slash 4-14
長劍Longsword, 武士刀Katana 持盾騎士經常使用的長劍型武器。	Slash 1-20
軍刀Saber 盜賊經常使用的單邊有刃型闊劍。	Chop 5-20
雙刃大砍刀Claymore, 太刀Dai-katana 巨大的雙手長劍，適合擁有怪力的戰士。	Chop 1-27
棍棒Club 粗糙、臨時用的鎚類武器，通常會配合盾牌一起使用。	Chop 4-5
手杖Staff 這種雙手使用的鎚類武器是旅行者的標準武器。	Slash 3-7
權杖Mace 十字軍戰士最愛使用的鎚類武器，通常會配合盾牌一起使用。	Chop 3-14
雙手戰鎚Warhammer 沈重的雙手鎚類武器，適合用來擊飛敵人。	Chop 1-32
戰斧War axe 野蠻人所使用的劈砍武器，擁有極佳的傷害力。	Chop 1-20
雙手戰斧Battle axe 沈重的雙手劈砍武器，提供最強大的破壞力。	Chop 1-36
長矛Spear, 戟Halberd 雙手使用的長柄武器，攻擊範圍廣而且傷害力中等。	Thrust 6-17
弓Bow 擁有各式各樣長短變化的射擊武器，可以射出羽箭。	Ranged 1-25
弩Crossbow 能夠射出強而有力的弩箭並穿透厚重的鎧甲。	Ranged 20-20
飛鏢Darts, 十字鏢Stars, 飛刀Knives 這些以手投擲的射擊武器的傷害力不高、射程普通。	Ranged 1-4

< 鎧甲 Armors >

當你穿戴鎧甲時，每一個部位都會增加你的總合防禦能力，或稱爲防禦等級（Armor Rating）。防禦等級愈高代表你的防護能力愈高。當你在觀看鎧甲的某個部位時，顯示的防禦等級將會根據你的技能來作出調整。因此，如果你的輕型鎧甲（Light Armor）技能很高，而重型鎧甲（Heavy Armor）的技能很低，你會發現到輕型鎧甲的防禦等級會比重型鎧甲高出許多。

如果你擁有不穿戴鎧甲（Unarmored）技能，你沒有穿上鎧甲時的防護能力甚至比穿上鎧甲還要高。鎧甲可以吸收傷害力。當敵人擊中你的時候，遊戲系統會計算他們的傷害力與你的防禦等級，而鎧甲會吸收一部份的傷害力。當鎧甲吸收傷害力之後，它的狀態也會惡化，因而連帶降低鎧甲所提供的防護能力。　你的防禦等級是你穿戴的所有鎧甲之防護能力的加權平均值，某些部位的鎧甲可以比其他部位提供更高的防護能力。

鎧甲部位 Armor Piece	總合防禦等級百分比
胸甲CUIRASS 胸部	40
頭盔HELMET 頭部	10
肩甲PAULDRON 左邊或右邊的上臂護甲	10
手套GAUNTLETS/護腕BRACERS 手掌，左右前臂的腕部關節	10
腿甲GREAVES 大腿	10
鞋子BOOTS 小腿及腳底	10
盾牌SHIELD 身體的左側與前方，讓配戴盾牌者可以進行格擋（Block）。	10

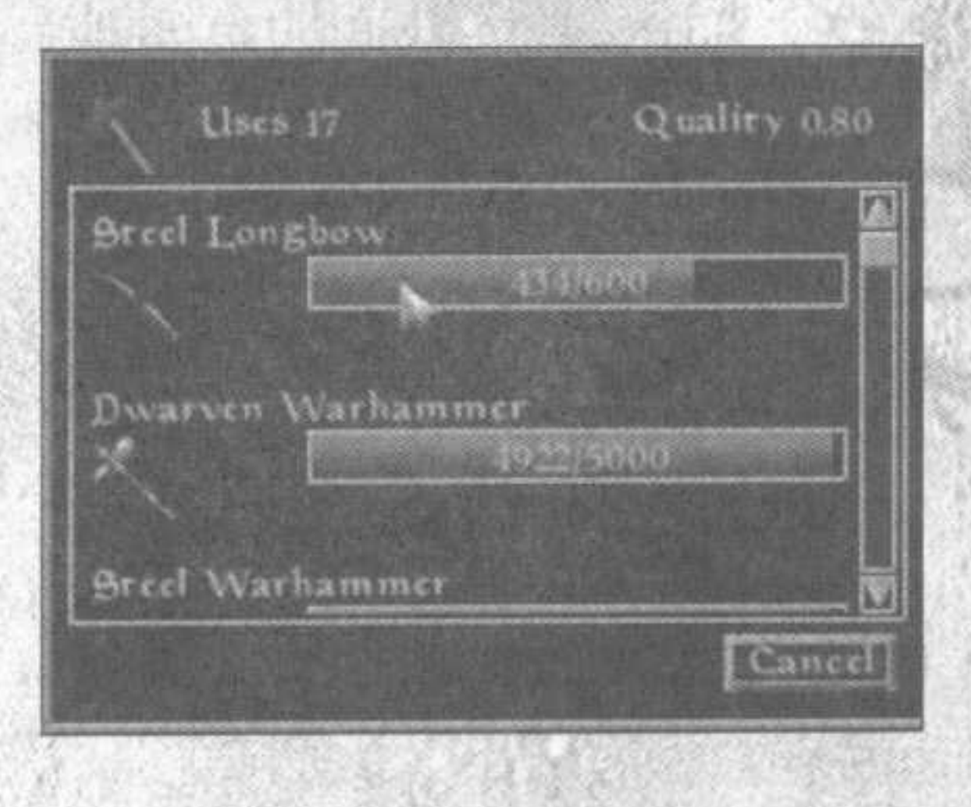
<使用武器>

想要對目標進行攻擊，按住滑鼠左鍵然後再放開即可。你按住滑鼠左鍵的時間愈長，攻擊的傷害力就愈高，但是消耗的體力也愈多。

所有的武器都可以分成三種攻擊方式：直劈（Chop）、橫揮（Slash）、刺擊（Thrust）。根據你的移動方式，你的角色會做出不同的攻擊方式。

直劈：站立不動，或是斜角移動。
橫揮：左右移動。
刺擊：前進或後退。

你也可以參考第62頁的參數設定（Preferences）來設定Always Use Best Attack選項，這會讓你的角色永遠做出最佳的攻擊方式而不會考慮到目前的移動方式。預設值是關閉此選項。



<修理武器與鎧甲>

武器與鎧甲在你使用它們時會承受各種破壞。一把武器承受的傷害愈多，它能製造的傷害也就愈少。當武器與鎧甲的狀態降到零之後，你就無法再使用它了。你可以使用鐵鎚（Hammers）和火鉗（Tongs）來修理鎧甲與武器，修理的成功機率取決於你的鎧甲製造（Armorer）技能以及工具的品質。

你也會遇到其他的角色，他們能夠提供修理裝備的服務。你需要付出金錢來修理裝備，但是他們修復的裝備永遠都會回到最佳狀態。

< 擊倒 Knocked Down >

你可能在戰鬥中受到敵人的一記重擊而被擊倒在地。擊倒的時間相當短暫；而且在任何時候都可能發生，即使你的生命力或體力都處於最佳狀態。當你被擊倒在地時，你將無法格擋（Block）或是進行攻擊。當你的攻擊命中一個被擊倒在地的目標時，它會造成更多的傷害而且更容易擊中。敏捷度（Agility）愈高，你就愈不容易被擊倒。

< 擊昏 Knocked Out >

當你的體力（Fatigue）爲零時，你將會被擊昏，這通常是因爲敵人用拳頭攻擊你。你的昏迷時間由數個因素所決定，在昏迷時間你無法格擋任何攻擊。而當你昏迷不醒時，徒手肉博（Hand-to-Hand）的攻擊將會減少你的生命力，而不會減少你的體力。

< 魔法 Magic >

你在六個魔法學派的技能等級將會決定你施展法術的效果。使用及訓練可以提高你對魔法學派相關技能的熟練度，進而能夠增加你的技能等級。要取得新的法術，可以向其他人購買或是完成特定的任務。

< 召喚學派 School of Conjuration >

召喚學派的法術可以自異界叫出魔法物品或是生物來爲你服務。召喚的效力包含了支配一般生物與魔法生物的精神、召喚超現實的武器或鎧甲、以及召喚惡魔僕人（Daedric servants）來爲你服務。

..驅趕不死生物 Turn Undead

暫時性的增加一個不死生物的逃跑等級（也就是被攻擊時逃跑的可能性）。法術強度決定了逃跑機率的增加數值。

..召喚生物 Summon Creature

自異界召喚一個生物。它會出現在施法者前方六英呎左右的位置，並且會開始攻擊任何試圖攻擊施法者的物體，直到法術效果結束或是召喚生物被殺死爲止。如果你在城鎮中召喚一個生物，視線範圍內的守衛將會攻擊該生物以及你。

..控制術 Command
讓目標（限人型生物或動物）爲施法者作戰，法術強度決定了被法術影響的生物或類人動物的等級。

..結合*裝備 Bound *Item
召喚一個小型惡魔（Lesser Daedra），它會形成一個帶有魔力並且非常輕巧的魔法裝備。這個魔法武器將會自動配戴於施法者的手上，而施法者原先使用的武器則會放置在裝備欄位中。

< 幻術學派 School of Illusion >

幻術會影響擁有生命的物體之感知能力與心靈。

..隱形 Invisibility
完全隱藏目標的身形。如果目標進行攻擊、說話或使用物品（如大門），隱形的效果就消失了。

..變色龍 Chameleon
讓目標的顏色融入周遭環境之中，因此其他人就看不到他了。目標可以進行攻擊或使用物品而不會中斷法術效果，但是變色龍法術的效果可能在1%到100%之間變動。法術強度決定隱形效果的百分比。

..照明術 Light
當法術命中目標時，將會照亮目標身旁的區域一段固定時間。此法術不會造成任何傷害。

..庇護術 Sanctuary
讓目標更難被武器所擊中。法術強度決定目標所能增加的閃躲機率。

..夜視術 Night-Eye
讓目標能夠在黑夜裏看見事物，法術強度決定了週圍的光線亮度。

..魅惑術 Charm
暫時性的增加目標對施法者的好感度。當法術效力結束後，目標對施法者的好感度將會回復到原始值。

..麻痺術 Paralyze
在法術的持續期間將會使目標無法移動。

..沈默術 Silence
讓目標暫時無法施展法術。

..失明術 Blind
讓目標失去視力，減少目標在揮動武器或徒手肉博時的命中機率。

..噪音術 Sound
在目標的心靈中製造一陣令人迷惘的噪音，因此可以降低目標施展法術的成功機率，而法術強度決定了降低的程度（以及噪音音量的相對強度）。

..平靜術－人型生物或動物 Calm Humanoid or Creature
減少目標的攻擊等級（即它的攻擊慾望），法術強度決定了攻擊等級所減少的程度，而不死生物（Undead）、惡魔（Daedra）與神器（Artifacts）則不受影響。

..狂暴術－人型生物或動物 Frenzy Humanoid or Creature
增加目標的攻擊等級（即它的攻擊慾望），法術強度決定了攻擊等級所增加的程度，而不死生物、惡魔與神器則不受影響。

..降低士氣－人型生物或動物 Demoralize Humanoid or Creature
增加目標的逃跑等級（即它被攻擊時的逃跑機率），法術強度決定了逃跑等級所增加的程度，而不死生物、惡魔與神器則不受影響。

..提振士氣－人型生物與動物 Rally Humanoid or Creature
減少目標的逃跑等級（即它被攻擊時的逃跑機率），法術強度決定了逃跑等級所減少的程度，而不死生物、惡魔與神器則不受影響。

< 破壞學派 School of Destruction >

破壞學派的法術可以傷害有生命的生物以及不死生物。

..傷害術 Damage

施法者發射出一束魔法能量，可以降低目標的屬性（Attributes）、生命力（Health）、魔法力（Magicka）、體力（Fatigue）或技能（Skill）。被降低的屬性只能使用藥劑（Potions）或回復術（Restore）來將其提高到原始值。法術強度決定了法術持續時間內每秒減少的數值。

..火焰傷害術 Fire Damage

這個法術會製造出一團火元素，當它接觸到物體之後，就會爆炸並對目標造成傷害。

..電擊傷害術 Shock Damage

這個法術會製造出一道閃電元素，法術強度決定了在閃電路徑上的第一個目標所受到的傷害值。

..寒冰傷害術 Frost Damage

這個法術會製造出一團冰元素，當它接觸到物體之後，就會對目標四週的的所有事物造成冰凍傷害。

..枯竭術 Drain

暫時性的降低目標的屬性、生命力、魔法力、體力或技能。法術強度決定了在法術持續時間內每秒減少的數值。

..毒霧術 Poison

製造出一團有毒的酸霧，它會減少目標的生命力。除非使用治療藥劑（Cure Potion）來解毒，否則目標的生命力在法術持續時間內會一直減少。

..妨礙魔法力回復 Stunted Magicka

在法術持續時間內，目標將無法在睡眠時回復魔法力。

..虛弱術 Weakness

減少目標對各種攻擊的抵抗能力，包含了火元素、冰元素、閃電元素的元素攻擊、純魔法（非元素）攻擊、一般武器攻擊（非魔法強化）、普通疾病（Common disease）、重度疾病（Blight disease）、屍毒疾病（Corprus disease）以及毒物（Poison）。

..碎裂術－武器或鎧甲 Disintegrate Weapon or Armor

損壞目標身上配戴的武器或鎧甲，本法術可以經由接觸或隔一段距離來進行攻擊。

< 回復學派 School of Restoration >

回復學派的法術可以醫治、回復以及強化肉體的屬性和能力、治療疾病、並且能夠保護肉體不受惡意力量所傷害。回復學派的法術同樣可以增加或吸收力量（Strength）、耐力（Endurance）、智慧（Intelligence）、敏捷（Agility）及其他與肉體有關的屬性。

..治療術 Cure

治療特殊的疾病或異常狀態，包含了普通疾病（Common disease）、重度疾病（Blight disease）、屍毒疾病（Corprus disease）、毒物（無法回復損失的生命力，只能解毒）及麻痺。

..回復術 Restore

如果目標的屬性、生命力、魔法力、體力或技能受到魔法攻擊而降低，這個法術可以將它們提升到原始的數值。法術強度決定了在法術持續時間內每秒的增加數值。

..強化屬性 Fortify Attribute

暫時性的增加目標的屬性、生命力、魔法力、體力或技能，法術強度決定了屬性增加的幅度。

..強化魔法力上限 Fortify Maximum Magicka

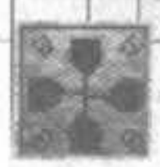
以一個倍數來增加目標的魔法力上限，也就是將法術強度乘上目標的智慧（Intelligence）數值。如果法術強度是2.0，那麼目標的魔法力上限將會增加目標的智慧屬性乘以二。

..強化攻擊能力 Fortify Attack Bonus

提高目標使用武器或徒手肉博的攻擊命中機率。

..抵抗力 Resist

增加目標對各種類傷害的抵抗力：火元素、冰元素、閃電元素、純魔法攻擊、一般武器、普通疾病、重度疾病、屍毒疾病、毒物或麻痺。法術強度決定了當目標受到攻擊時，可以減少的的傷害百分比。



..解除詛咒 Remove Curse

解除目標身上的詛咒。

< 通靈學派 School of Mysticism >

通靈學派的法術包含了運用魔法的力量和結界來突破現實世界的結構以及各種限制。

..解咒術 Dispel

解除目標身上以魔法爲主的法術效果（spell effects），不會影響到種族能力（Abilities）、疾病（Diseases）、詛咒（Curses）或持續性的魔法物品效力。法術強度決定了成功解除一個效果的機率。

..靈魂陷阱 Soul Trap

如果目標生物在本法術的持續時間內被殺死，目標生物的靈魂將會被束縛在施法者的裝備欄位中最小且沒有使用的靈魂寶石（Soul Gem）之中。

..心靈念力 Telekinesis

允許目標在一段距離之外撿起物品、開啓容器或開門。法術強度決定了法術能夠發揮作用的距離，以英呎爲度量單位。

..標記術 Mark

設定回歸術（Recall）的傳送位置。

..回歸術 Recall

立即將施法者傳送到最近一次施展標記術（Mark）的位置。

..神之仲裁、阿姆西尼之干預 Divine and Almsivi Intervention

立即將施法者傳送到最接近施法者的神殿祭壇。當使用神之仲裁時會傳送到帝國教堂（Imperial Cult），當使用阿姆西尼之干預時會傳送到護民神殿（Tribunal Temple）。

..偵測術 Detect

讓您能夠偵測生物、經過魔法強化的裝備或鑰匙，它們會在地圖上以記號來顯示。法術強度決定了您能夠偵測到的範圍之半徑，以英呎爲度量單位。

..吸收魔法 Spell Absorption

讓目標在受到法術攻擊時，能夠吸收法術的能量並增加目標的魔法力，法術強度決定了成功吸收法術能量的機率百分比。如果本法術失敗，攻擊法術將會正常發揮作用。目標所能增加的魔法力不會超過上限。

..反射魔法 Reflect

將所有的攻擊法術都反射回施法者身上，法術強度決定了成功反射法術的機率百分比。如果本法術失敗，攻擊的法術將會正常發揮作用。

..吸收術 Absorb

暫時性的轉移目標一部份的屬性、生命力、魔法力、體力或技能到施法者身上，而施法者的屬性在法術持續期間可以超過原本的上限。當法術結束時，施法者和目標的屬性將會回復原本的數值，但是生命力、魔法力和體力的變化則是永久性的。

< 變化學派 School of Alteration >

變化學派的法術包含了對現實世界的操作控制以及掌握現實世界的本質。

水中呼吸 Water Breathing

讓目標在法術持續期間內能夠在水中自由呼吸。

快速游泳 Swift Swim

增加目標的游泳速度。

水上飄 Water Walking

讓目標在法術持續期間內能夠在水面上行走。

護盾術 Shield

在目標的身體周圍製造出一道由魔法、火焰、閃電或寒冰所構成的護盾。法術強度等於目標所增加的防禦等級（Armor Rating），同時護盾也能夠大幅度地減少來自火焰、閃電或寒冰攻擊的傷害。

重擔術 Burden

暫時性的增加目標所攜帶的所有物品的總重量（Weight），法術強度等於所增加的重量。

..減重術 Feather

暫時性的減少目標的負重量（Encumbrance），法術強度等於目標的負重量所減少的數值。

..飛躍術 Jump

增加目標在跳躍時的高度與距離，法術強度決定了跳躍時的高度與距離所增加的比例。

..羽落術 Slowfall

減緩目標自高處落下時的下降速度，同時也會減少著地時所受到的傷害。

..舞空術 Levitate

暫時性的讓目標飄浮在空中，法術強度決定了目標在空中移動的速度。

..上鎖術 Lock

永久性地鎖上一個容器或一道門，直到它被鑰匙、開鎖器或法術打開為止。法術強度決定了安置在容器或門上的魔法鎖之等級。

..開鎖術 Open

打開一個被鎖上的容器或一道門，法術強度決定了能夠開啓的魔法鎖的最高等級。

< 種族能力 Abilities >

在塔穆瑞爾（Tamriel）中有許多種族都擁有與生俱來的能力，它們看起來很類似魔法，但是它們不需要像法術一樣施展，而且永久有效。種族能力通常包含了弱點與抵抗力等特性。

< 特殊能力 Powers >

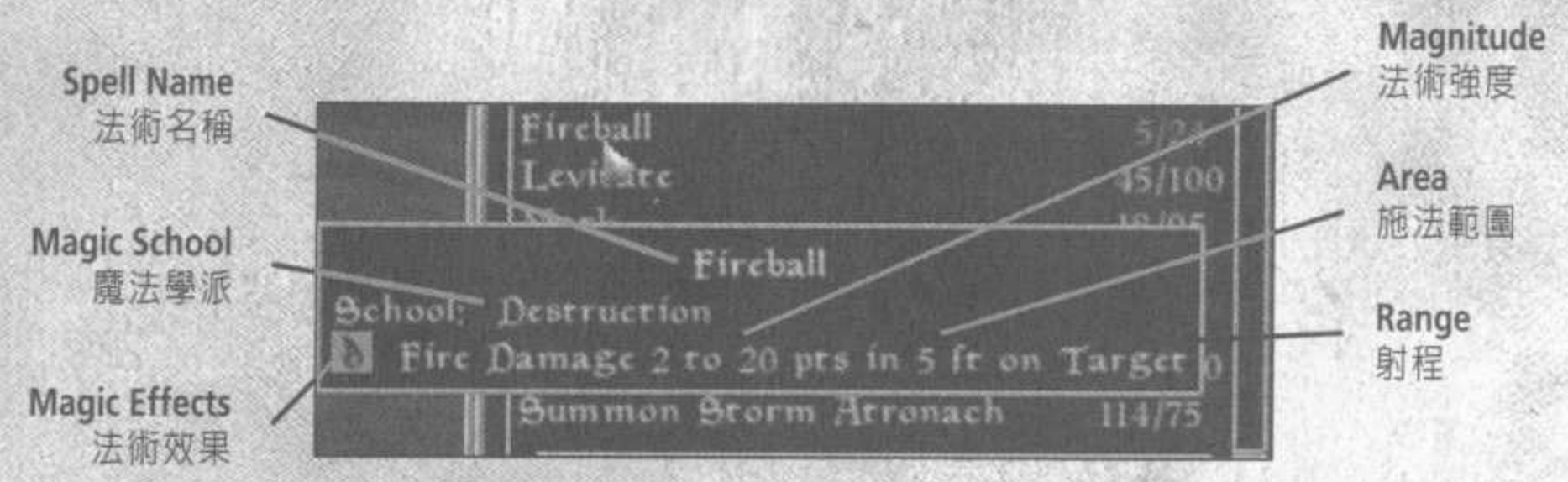
許多種族和星座（Birthsigns）同時也提供了每天可以使用一次的特殊能力。特殊能力在施展時永遠不會失敗；因此它們是一種最強力的魔法。特殊能力並不屬於任何一種法術學派，所以使用它們並不會增加你的魔法技能熟練度。

< 疾病 Diseases >

儘量疾病並不是眞正的魔法，但是它們的效果非常相似。在遊戲中存在著三種疾病：普通疾病（Common disease）、重度疾病（Blight disease）及屍毒疾病（Corprus disease）。普通疾病並沒有想像中的可怕，你可以在神殿或教堂中獲得治療。你應該要儘快治好疾病，因爲人們在與你談話時會感到害怕。重度疾病的病情更加嚴重，而且你將更難取得治療用的藥劑或法術。屍毒疾病無法被治癒。有些人說吸血鬼是一種疾病，但是沒有人知道治療的方法。

< 法術 Spells >

成功地施展法術將會提升你在此法術所屬的法術學派之技能熟練度。在世界上有許多商人在販賣法術，你可以向他們購買所需要的法術。



法術名稱 Spell Name－目前所選擇的法術名稱。

魔法學派 Magic School－目前所選擇的法術所屬的魔法學派名稱。成功施展本法術將可以增進魔法學派的技能熟練度。

法術效果 Magic Effects－本法術所涵蓋的所有效果。如果一個法術包含了數個效果，在施展時難度最高的效果會被用來決定本法術所屬的魔法學派。

法術強度 Magnitude－本法術效果的力量程度。它決定了一個法術能夠造成的傷害值，或是它對目標屬性能夠增加或減少的數值。這通常使用一個數字範圍（如1到10點）來表示。當施展法術時，法術強度是介於這兩個數字之間的亂數。

持續期間 Duration－法術效果能夠保持有效的時間。

射程 Range－施展法術的方式有下列三種：

接觸 Touch－法術必須透過接觸目標才能發揮效力。

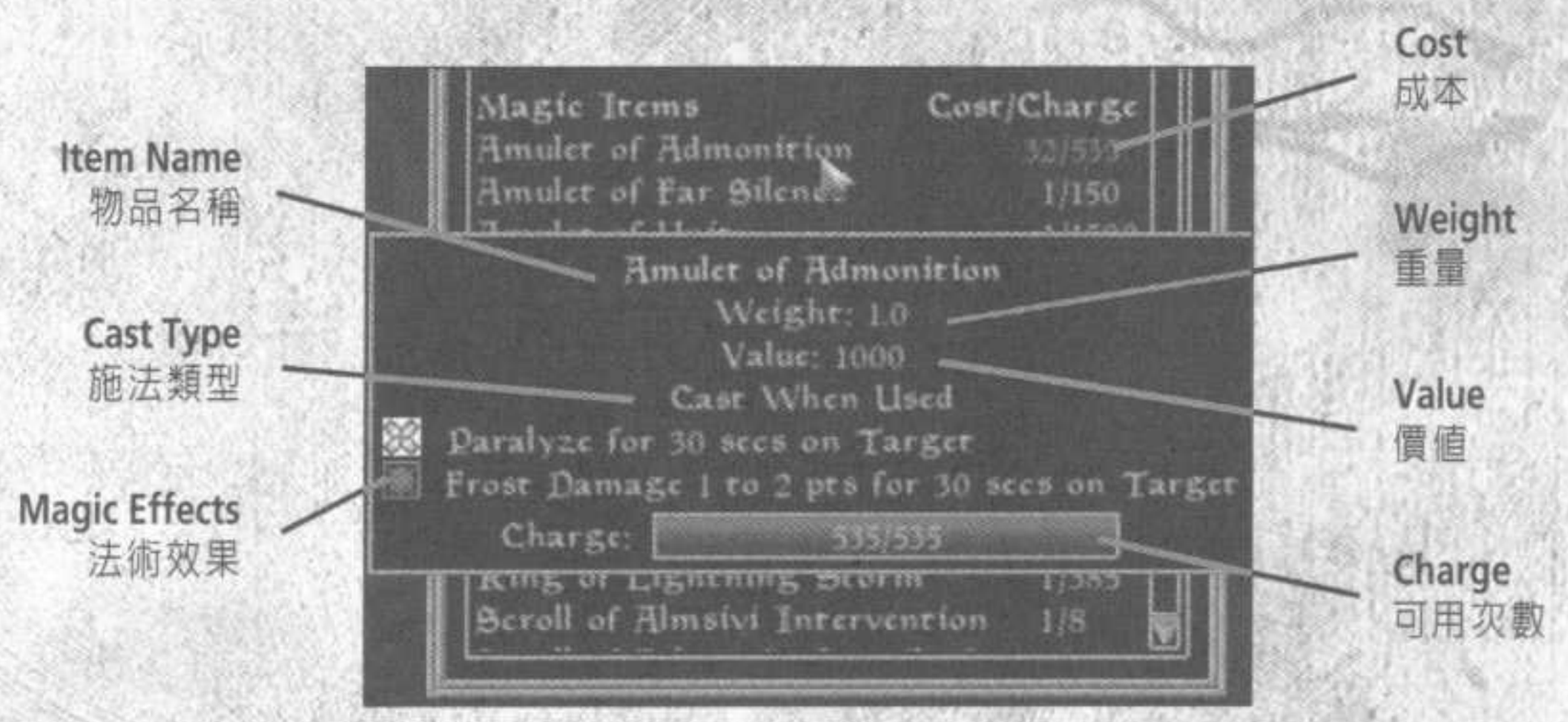
目標 Target－擁有射程的法術可以在一段距離之外發揮效力。

自身 Self－法術效果只會影響到施法者本身。

施法範圍 Area－擁有目標（Target）的法術或是需要接觸（Touch）的法術在發揮效力時會影響的範圍半徑，以英呎爲度量單位。

＜魔法物品 Magic Items ＞

你將會發現在這片土地上存在著許許多多各式各樣的魔法物品，包含了戒指、護身符、腰帶、捲軸、武器、鎧甲以及更多其他的物品。在配戴某些物品之後，例如使用一把魔法武器，在成功使用這把武器時它會自動施展法術（例如成功擊中敵人）。其他的物品則讓您在配戴之後可以施展法術（例如醫療之戒（Ring of Healing））。在魔法功能表的物品清單中選擇某一個你目前配戴的物品，就可以將該物品的法術設定爲你目前使用中的魔法（Active Magic）。



物品名稱 Item Name－此物品的名稱。

重量 Weight－此物品的重量。

價值 Value－當你要賣掉此物品時，它的平均市場價值。

施法類型 Cast Type－說明此物品的法術施展的時機：

使用時施法 Cast When Used：跟一般法術一樣需要玩家來施展。

擊中時施法 Cast When Strike：當它擊中目標時會自動施展法術。

持續型效果 Constant Effect：當配戴時永遠有效。

法術效果 Magic Effects－此物品在施展法術時的效果。

可用能量 Charge－顯示此魔法物品目前的法術可用能量及最大可用能量。

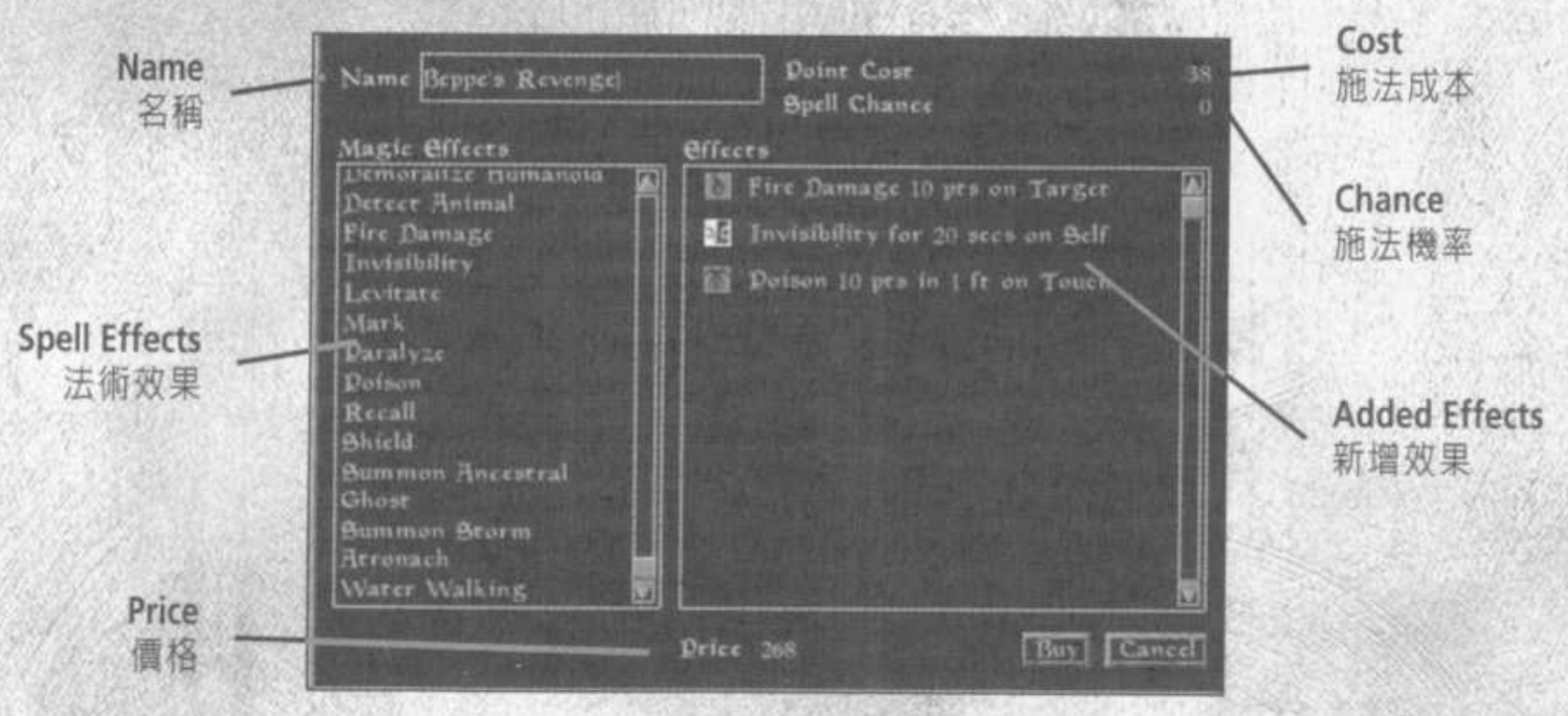
消耗能量 Cost－每次使用此物品時會消耗掉的可用能量。你的魔力強化（**Enchant**）技能會影響到使用魔法物品時所消耗的可用能量。魔法物品會緩慢地回復它的可用能量，或者你也可以使用靈魂寶石（**Soul Gem**）來補充它的可用能量。

＜魔法捲軸 Magic Scrolls＞

魔法捲軸是只能使用一次的特殊物品，它們無法重新補充能量並且在施展法術之後就會消失。實質上來說，它們是一種只能施展一次的法術。由魔法功能表中選擇你想要使用的捲軸，就可以將它設定爲你目前使用中的魔法（**Active Magic**）。魔法捲軸在使用上跟一般法術相同，但是它們只能使用一次。想要瞭解某一個捲軸的法術詳細內容，將滑鼠游標移到裝備欄位或魔法功能表中的捲軸上方即可。

＜法術合成 Spellmaking＞

付出一定的代價，你所遇到的法術合成師可以將你已經學會的法術效果結合成爲一種新的法術。



名稱 Name－新法術的名稱。

法術效果 Spell Effects－被選擇要結合的法術效果，包含了法術強度、持續時間、射程和有效範圍。

施法成本 Cost－施展此法術所需要的魔法力數值。

施法機率 Chance－成功施展此法術的機率百分比。與此法術有關的魔法學派技能愈高，你施法成功的機率也就愈高。

價格 Price－爲了這個新法術，你應該付出的金錢。

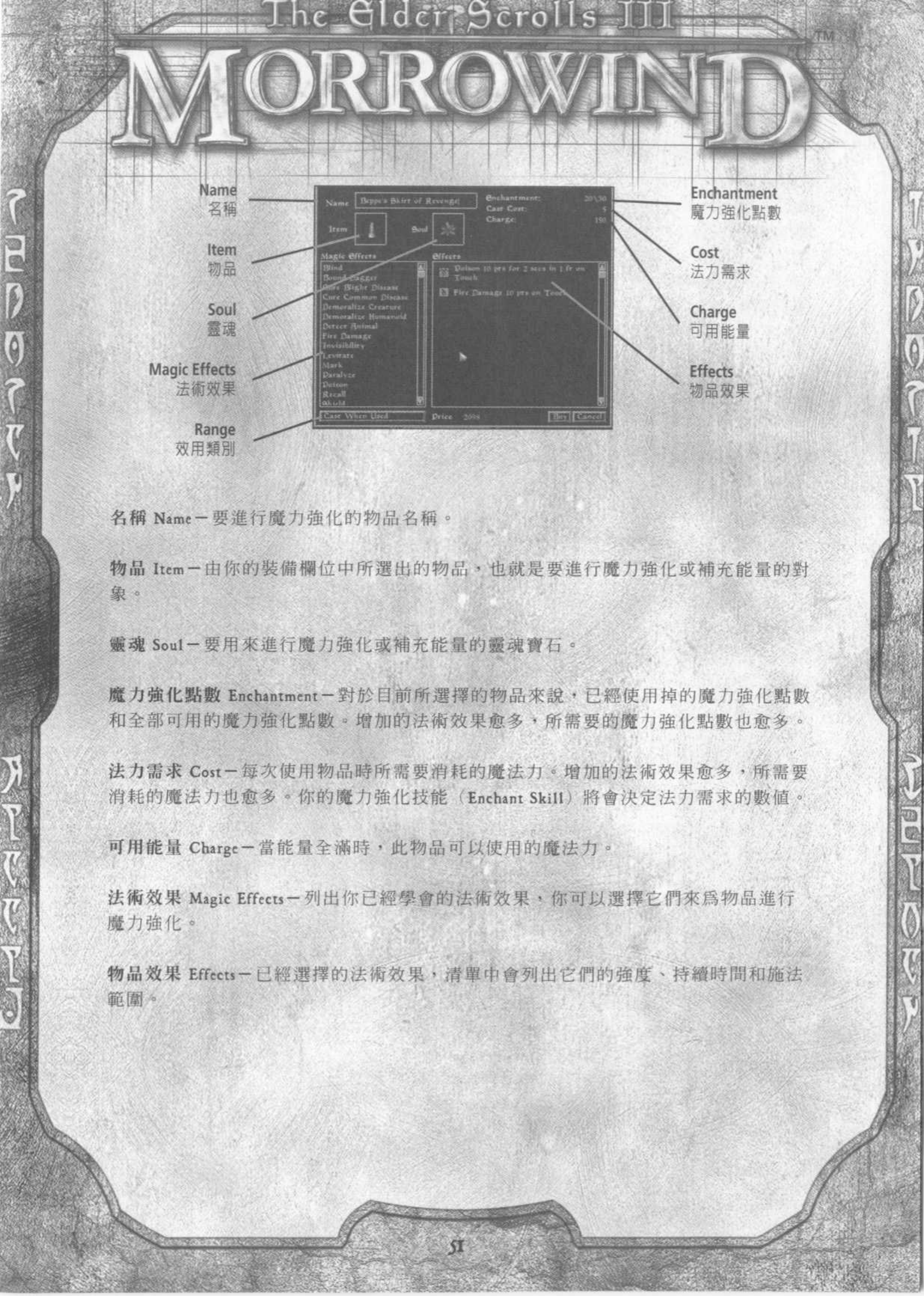
在對話視窗中選擇法術合成（Spellmaking）選項，再按下滑鼠左鍵來選擇想要結合的法術。當你按下滑鼠左鍵來加入某個法術效果之後，你可以左右移動長條棒來調整法術強度（Magnitude）、持續時間（Duration）以及施法範圍（Area）等項目。要刪除或修改法術效果內容，只要在效果（Effects）清單中選擇特定的法術效果，然後再修改法術效果內容，或是按下Delete按鈕來移除。

增加更多法術效果、增加法術強度、持續時間和施法範圍都會增加結合所需的價格。當你完成創造新法術的相關設定之後可以按下Buy按鈕，在任何時候你都可以按下Cancel按鈕來取消，這會讓你回到原先的對話視窗中。

＜魔力強化 Enchanting＞

想要對一樣物品進行魔力強化，你必須先準備好一顆充滿能量的靈魂寶石（Soul Gem）。品質愈高的靈魂寶石可以束縛更強大的生物之靈魂，因而能夠製造出更強大的魔化強化效果。要束縛一個靈魂，你需要一個空的靈魂寶石、一個靈魂陷阱（Soul Trap）法術或捲軸、以及一個活著的生物。首先在生物身上施展靈魂陷阱法術，然後殺死牠。當牠死亡時，牠的靈魂將會被束縛在你先前準備好的靈魂寶石之中。將滑鼠游標移到靈魂寶石上可以檢查它是否成功束縛了生物的靈魂。

當你在與擁有魔力強化技能的人物談話時，選擇魔力強化（Enchanting）選項來進行。或是將已經充滿能量的靈魂寶石放置在裝備欄位中，然後由你自己來進行。如果你自己進行，你的魔力強化技能（Enchant Skill）將會決定你的成功機率。付費由他人來進行的魔力強化永遠不會失敗。



名稱 Name－要進行魔力強化的物品名稱。

物品 Item－由你的裝備欄位中所選出的物品，也就是要進行魔力強化或補充能量的對象。

靈魂 Soul－要用來進行魔力強化或補充能量的靈魂寶石。

魔力強化點數 Enchantment－對於目前所選擇的物品來說，已經使用掉的魔力強化點數和全部可用的魔力強化點數。增加的法術效果愈多，所需要的魔力強化點數也愈多。

法力需求 Cost－每次使用物品時所需要消耗的魔法力。增加的法術效果愈多，所需要消耗的魔法力也愈多。你的魔力強化技能（Enchant Skill）將會決定法力需求的數值。

可用能量 Charge－當能量全滿時，此物品可以使用的魔法力。

法術效果 Magic Effects－列出你已經學會的法術效果，你可以選擇它們來爲物品進行魔力強化。

物品效果 Effects－已經選擇的法術效果，清單中會列出它們的強度、持續時間和施法範圍。

效用類別 Range－使用時施法（Cast When Used）、擊中時施法（Cast When Strike）、持續型效果（Constant Effect）（必須使用強力的靈魂寶石才行，或是只能使用一次（書籍和捲軸）。

由你的裝備欄位中選擇一樣物品以及一顆已經充滿能量的靈魂寶石來進行魔力強化。選擇一個法術效果，然後你可以按一下左下角的按鈕來設定法術效果的效用類別，或者是移動長條來調整法術效果的強度、持續時間以及施法範圍。增加法術效果的力量將會消耗更多的魔力強化點數。要刪除或修改法術效果，只要在右邊的效果清單中選擇它們，然後修改法術效果的內容，或者是按下Delete按鈕來移除它們。

當你準備好了之後可以按下Buy按鈕，而在任何時候你都可以按下Cancel按鈕來取消，這會讓你回到原先的對話視窗中。

＜藥劑 Potions＞

鍊金術士（Alchemists）、藥劑師（Apothecaries）和治療師（Healers），還有一般的商人都會販賣藥劑（Potions）。這些藥劑容易使用而且效果可靠，但是價格昂貴。如果你的鍊金術（Alchemy）技能不夠高，藥劑的某些效果將會顯示爲一個問號（？）。另外，你也可以利用鍊金術技能來自行製造藥劑。在你的裝備功能表中使用藥劑就能夠飲用它。

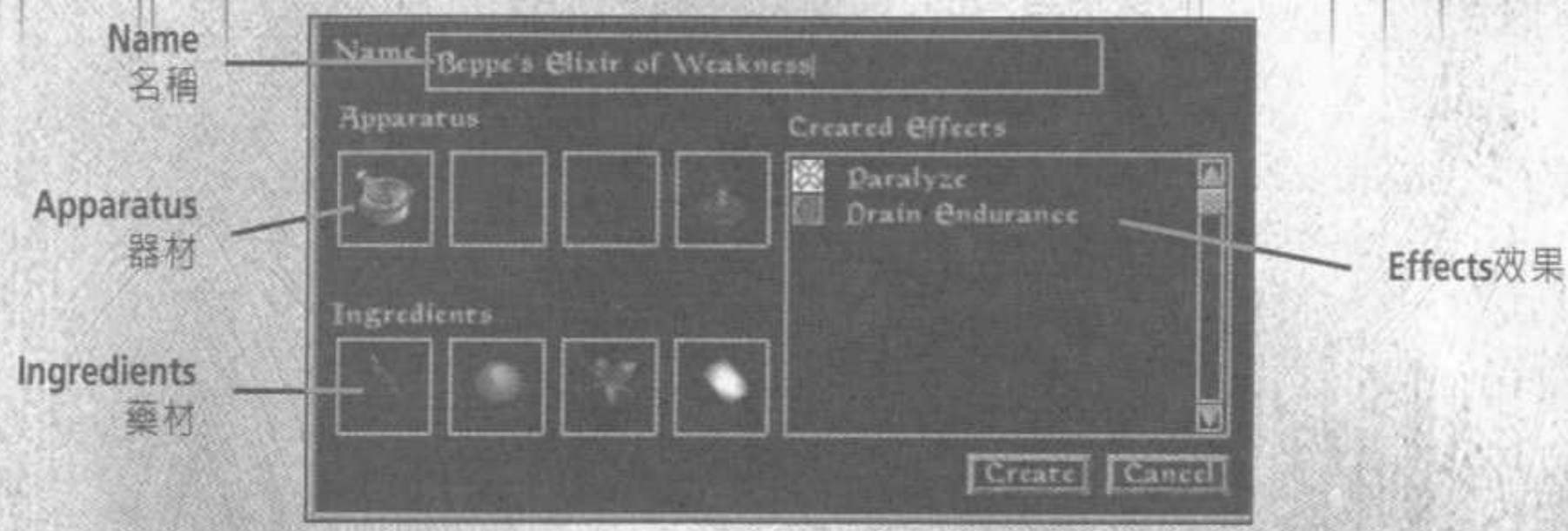
＜鍊金術 Alchemy＞

你的鍊金術（Alchemy）技能最簡單的用處就是服用藥材來親身體驗它的好處（或是不良後果）。在你的裝備欄位中使用藥材就能夠服用它。藥材可以採集自動物的屍體或植物，或是在城鎮和建築物的各種容器中發現，當然也可以向這個世界的民眾購買。

在裝備功能表中，將滑鼠游標移動到某個藥材上將會顯示它的效果。如果你在格子中看到問號（？），那就代表你的鍊金術技能不夠高，因此無法瞭解藥材效果的詳細內容。

如果你的鍊金術技能夠高，當你服用某個藥材時，即使你並不知道該效果的內容，你仍然會受到藥材的效果清單中的第一個效果的影響。

另外，準備必要的器材與藥材，你就能夠自行製造藥劑。你的技能愈高，成功製造藥劑的機率也愈高，而且藥劑的效力也愈強。



名稱 Name－你可以在此改變藥劑的名稱。

器材 Apparatus－顯示出所有可用的器材。鍊金器材可以分成不同的品質等級；器材的品質愈高，它的效果也愈好，使用時也愈可靠。要製造一瓶藥劑，你必須先準備好你要使用的器材。

每一個器材都有特定的功用：

研缽與杵 Mortar & Pestal－用來混合藥劑以及決定藥劑的初始強度。
曲頸瓶 Retort－增加藥劑所有正面效果的強度以及持續時間。
蒸餾器 Alembic－減少藥劑所有負面效果的強度以及持續時間。
鍛燒爐 Calcinator－增加藥劑所有效果的強度以及持續時間。

藥材 Ingredients－藥劑需要至少兩種以上具有相同效果的藥材來製作，因此使用兩種都具備隱形效果的藥材就能製造出具有隱形效果的藥劑。

效果 Effects－目前此藥劑所擁有的效果。與服用藥材相同，你也許無法完全瞭解每一個效果的詳細內容。不清楚的效果將會以問號（？）來顯示。

< 偷竊 Stealth >

..潛行 Sneaking

潛行技能讓你在站立或是移動時不會被附近的生物或人所察覺。按住左邊的Ctrl鍵就可以開始潛行了。當你成爲無人察覺的狀態時，螢幕上會出現一個小圖案。而當你被發現時，那一個小圖案就會消失。潛行讓你能夠嘗試著扒竊、偷取物品、開鎖，或是在無人察覺的狀態下進行非法的行爲。你的鞋子的重量在潛行過程中也會有一些影響。潛行圖案不代表你正在增進你的潛行技能熟練度，它只表示你目前是無人察覺的狀態。

..扒竊 Picking Pockets

要偷取別人身上的物品，你必須先進入潛行狀態。保持潛行狀態並接近目標，當目標的姓名出現在他頭上時按下空白鍵，然後會出現一個裝備視窗。因爲扒竊時會考慮到你的保安（Security）技能，因此你不見得能夠看到目標身上所攜帶的所有物品。即使你重覆扒竊同一個目標，每一次你看到的物品都有可能會改變。如果你看到任何想要偷取的物品，只要在物品上按一下滑鼠左鍵就會開始扒竊。如果你成功了，你將會保持無人察覺的狀態。如果你被發現，目標將會說出某些話，然後他可能會告發你的罪行甚至開始攻擊你。

..偷竊 Stealing

當你在潛行狀態中，你可以嘗試拿取原本不屬於你的物品。例如放置在公開場所的物品，或是放置在容器中的物品（參考第59頁）。你偷到的所有物品都會加入你的裝備欄位中。注意，你無法將偷來的贓物賣回給原本的主人。參考第60頁可以瞭解更多有關犯罪（Crime）與監獄（Jail）的知識。

..開鎖 Picking Locks

開鎖器可以分爲數個不同的品質等級，而且只能使用一定的次數。要撬開一個鎖，首先要裝備好開鎖器並且將滑鼠游標移到上鎖的門或容器。按下F鍵來準備使用開鎖器，然後按下滑鼠左鍵來嘗試著開鎖。你的成功機率決定於開鎖器的品質、鎖的等級、還有最重要的是你的保安技能。每一次嘗試開鎖都會消耗一次開鎖器的使用次數。如果你成功打開了上鎖的門或容器，接下來你就可以打開那扇門或是開啓容器。

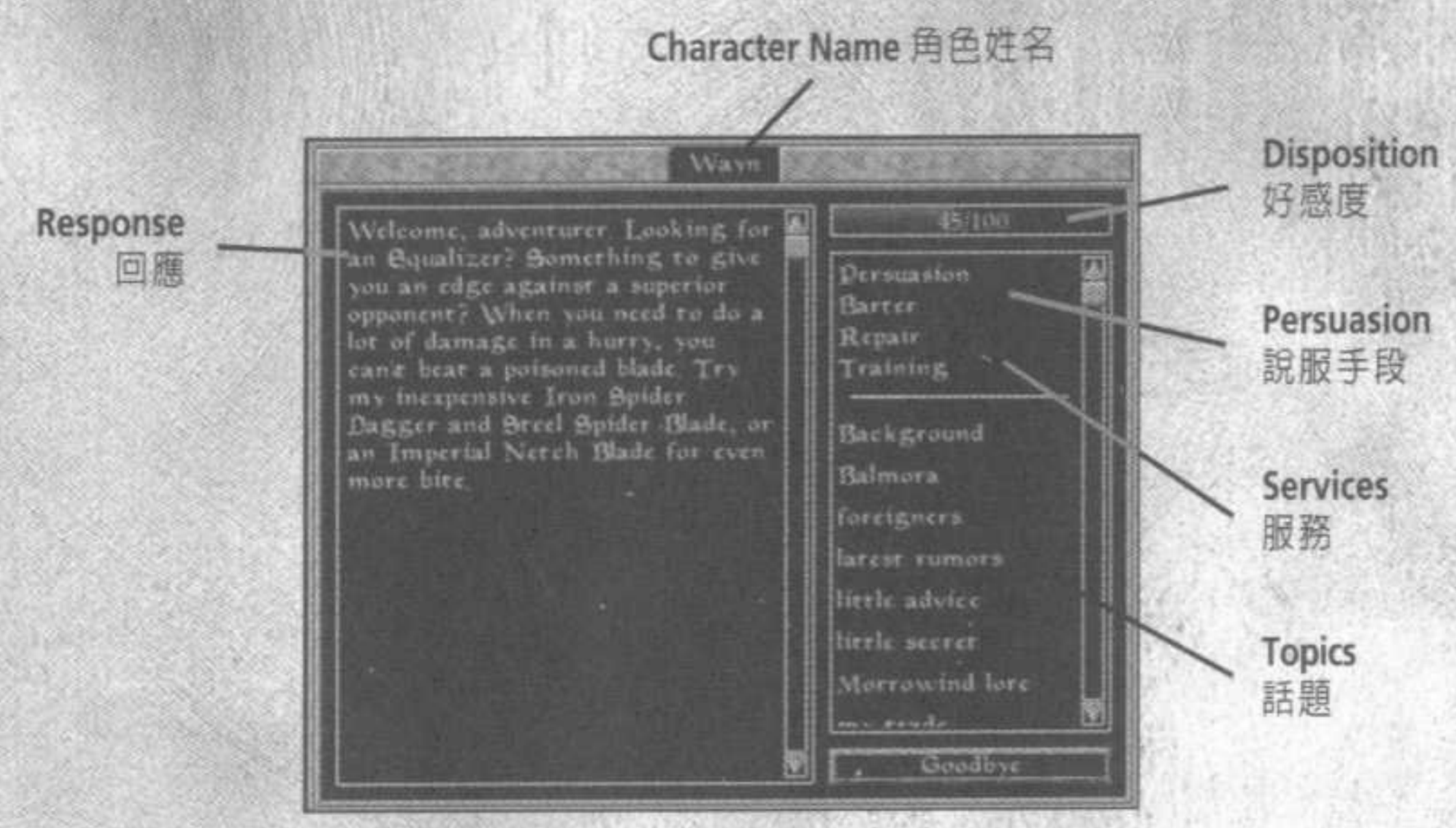
..解除陷阱 Disarming Traps

當你在觀看物品時會自動辨認出物品上的陷阱。要成功解除陷阱，你需要精通保安技能以及準備好一支探針（Probe）。裝備好探針並且將滑鼠游標移到有陷阱的物品上，按下F鍵來準備使用探針，然後按下滑鼠左鍵來開始解除陷阱。與開鎖相同，探針的品質可以大幅增加你在解除陷阱時的成功機率。

..致命一擊 Critial Hit

如果你能夠在不被偵測的狀態下接近非玩家人物（NPC）或生物到一定的距離之內（例如在潛行狀態下），你的第一次近距離攻擊將會造成相當嚴重的傷害（四倍），而且會出現訊息說明你已經成功地完成致命一擊。接下來的攻擊則會被視爲正常的攻擊。

< 對話視窗 Dialogue >



當你看到其他角色的頭上出現他們的名字時，按下空白鍵就可以開始與他們交談。對話視窗可以分爲好幾個重要區域：

..角色姓名 Character Name

你目前交談對象的姓名。

..話題 Topics

這個清單中會列出你可以跟交談對象詢問的所有話題。詢問某個話題將有可能在清單中增加新的話題。雖然你可以向某人詢問任何他們所知道的話題，但是他們有可能告訴你，也有可能不告訴你，這都要看他們對你的好感度而定。

..好感度 Disposition

當對話視窗出現後，你將會看到一個藍色長條以及數字。這個數字介於0到100之間，代表交談對象對你的好感度，或者說是他對你的感覺。數字愈高代表交談對象愈喜歡你，因此他將有可能願意告訴你一些他平常不會告訴別人的話題、給你特別的招待、或者是提供他原本不會給你的服務。另一方面，數字愈低代表交談對象愈不喜歡你，因此他將不願意與你交談或是爲你做事。

好感度是根據許多因素計算而得，包含了種族、職業、你的名聲、你加入的團體以及交談對象對你之前做過事情的感覺（例如你幫助過許多與交談對象同公會的人，向交談對象的朋友下手行竊，或是殺害交談對象的朋友）。你可以使用不同的說服手段（Persuasion）來改變交談對象的好感度。

..回應 Response

當你詢問某個話題時，對方的回應都會列在這裏。以藍色強調的字眼是你可以詢問對方的話題。這裏的所有資料都會被記錄在你的日誌之中。

..說服手段 Persuasion

要讓說服手段能夠成功發揮作用，當你使用讚美（Admire）、嘲笑（Taunt）或威脅（Intimidate）手段時會檢查你的溝通技巧（Speechcraft）技能，在使用賄賂（Bribe）手段時會檢查你的商業交易（Mercantile）技能。

讚美 Admire：讚美別人可以改變他對你的看法。如果你表現的很好並且看起來很眞誠，他對你的好感度將會增加。如果你失敗了，你嘗試讚美他的行爲將會被視爲一種欺騙，而他也會更討厭你。

嘲笑 Taunt：在城鎮中攻擊他人是非法的行爲，如果你開始攻擊別人，守衛將會出現並且逮捕你。想要與某人作戰而不被逮捕，你可以嘲笑對方並且讓對方先攻擊你，因此你是正當防衛而不必擔心被檢舉或告發。如果嘲笑手段失敗的話，將會減少對方對你的好感度。

威脅 Intimidate：如果你不願意付錢並且不喜歡挑起戰鬥，你可以扮演一個惡霸來試著取得你想要的物品。成功的威脅他人將可以在短時間提升他對你的好感度，並且讓你能夠取得有用的資訊。然而你會發現在你離開之後，對方將會比之前更討厭你，因此你在以後的交談中將會愈來愈難威脅對方。威脅如果失敗將會減少對方對你的好感度。

賄賂 Bribe：要攏絡對方最快的方法就是裝滿他的錢包。雖然賄賂對某些人很有效果，但是它無法適用於全部的人．．．特別是那些具有崇高道德標準的傢伙們。只有當賄賂成功時你的賄款才會被對方收下，否則對方會感到被你的行爲所羞辱，因而減少他對你的好感度。

..服務 Services

你所遇到的許多人都會向你提供各種服務。這些服務可能由交易物品到改善你的技能水準或是醫治你的傷勢。對話視窗將會列出交談對象可以提供的服務內容。在清單中選擇你需要的服務以取得更多有關此服務的資訊（例如列出許多技能以及訓練它們的價格）。可能的服務包含了下列幾種：

交易 Barter－購買或販賣物品，參考下面文章。
魔力強化 Enchanting－利用你已經學會的法術效果來為你裝備欄中的物品進行魔力強化，參考第**50**頁。
修理 Repair－修理武器和鎧甲。
法術 Spells－學習新法術。
法術合成 Spellmaking－結合你已經學會的法術來創造出新的法術，參考第**38**頁。
訓練 Training－針對列出的技能，付錢可以增加一點技能點數。
旅行 Travel－購買取得前往其他地方的快速旅行。

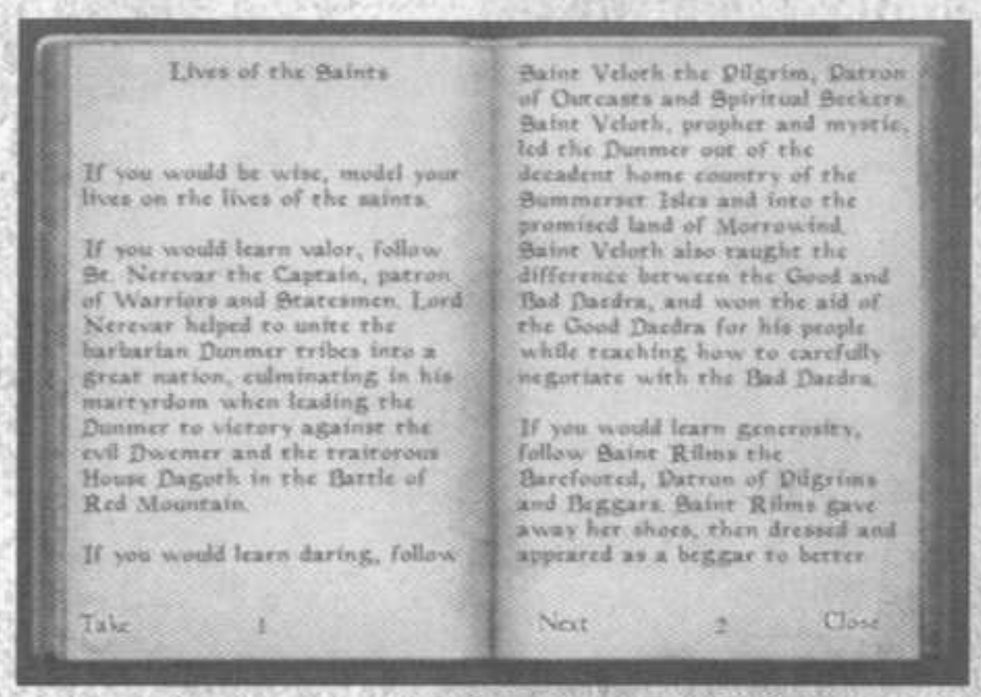
..交易 Bartering

你可以與你的交談對象進行購買和販賣物品的行爲。選擇**Barter**選項將會同時顯示出你的裝備欄位以及交談對象的裝備欄位。你也可以選擇你的裝備欄位中的任何物品來嘗試將它們賣給對方。

你所購買的物品的總成本以及你所販賣的物品的總價值之間的差異會顯示在畫面下方。如果你購買的物品的價值超過你販賣的物品的價值，你會看到總成本（**Total Cost**）。如果相反的話，它會顯示總收入（**Total Sold**）。你可以按下畫面上的－或＋按鈕來增加或減少付出的金錢總額。當你準備好要交易時，按下**Offer**按鈕。根據你的商業交易（**Mercantile**）技能以及你所增減的金錢總額，你的交易對象將會決定接受或拒絕你所提供的物品。注意，如果對方拒絕了你的交易，他對你的好感度將會減少一個點數。

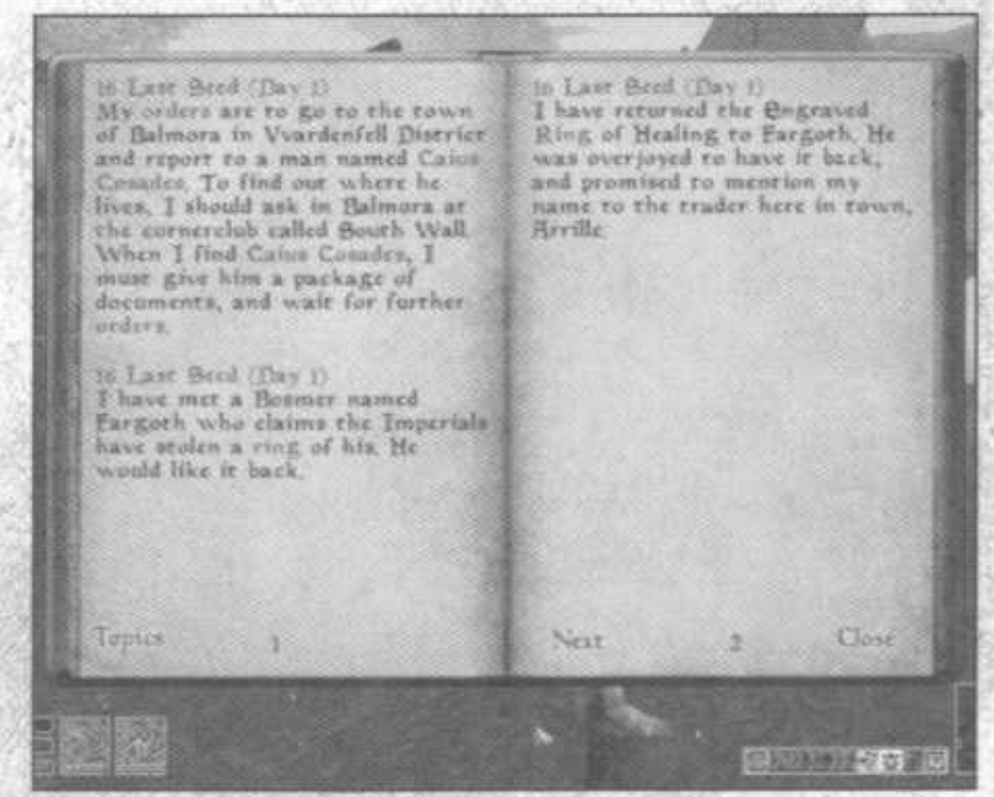
< 書籍Books >

在你的冒險過程中，你會發現到各式各樣的書籍。書籍的內容往往會多達好幾頁長，在前一頁（Prev）或下一頁（Next）按鈕上按下滑鼠左鍵來翻閱每一頁的內容。如果你的滑鼠有滾輪，轉動滾輪也同樣可以翻頁。當你撿起一本書並開始閱讀它的內容，你可以選擇將它放回原處（按下Close按鈕），或是將它放到你的裝備欄位中（按下Take按鈕）。請記住書籍通常都是屬於某人的財產，所以拿走它就是偷竊的行爲，而且擁有者將會做出反應（如果他們逮到你）。



某些書籍會提供與魔捲晨風（Morrowind）以及塔穆瑞爾（Tamriel）有關的歷史以及相關知識，而其他的書籍則能讓你實際增加技能熟練度。你只需要打開書籍以取得它所能改進的技能（假設它可以改進技能的話）。在打開這一類的書籍之後，將會顯示一段訊息說明你所改進的技能。一本書籍只能改進某樣技能一次．．．反覆不斷的閱讀將無法再次改進技能。

< 日誌 Journal >



你的日誌是一個無價之寶，它可以幫助你記錄你向其他人收集來的資訊。只要按下J鍵就能開啓你的日誌，它會翻到最新的記錄處。你可以按下前一頁（Prev）和下一頁（Next）按鈕來瀏覽日誌的內容，或是使用滑鼠的滾輪。你可以在日誌中觀看目前任務或是已經完成的任務之相關資訊，以及其他的重要事件。

你會注意到某些字是以藍色來突顯它的重要性，這些字是你可以在話題清單中使用的話題，它也會記錄與某個話題有關的所有資料。你可以在藍色的字上按下滑鼠左鍵或是按下"Topics"按鈕來瀏覽你的話題清單。選擇你想要使用的字母來瀏覽可用的話題。你可以自清單中選擇一個話題，或是按下Cancel按鈕來回到索引頁以選擇另一個字母。再一次按下Journal按鈕可以回到日誌畫面。

< 容器 Containers >

容器包含了櫃子、布袋、板條箱、木桶、屍體以及更多更多。當你想要取出一個容器的內容物時，將容器移動到畫面中央，當它的名稱顯示出來時按下空白鍵，撿起任何你想要取出物品並且將它們放置在你的裝備欄位中。按下Take All按鈕可以一次拿取所有的物品。再一次按下空白鍵或是按下Close按鈕來關閉容器。你也可以在你的裝備欄位中點選物品然後再放置到容器視窗裏面，這將會把物品移動到容器中。你也可以將物品丟到地上。

某些屍體會出現Dispose of Corpse按鈕，按下它將會處理屍體並且取走所有屍體中的物品，也就是讓屍體消失掉。

因爲人們喜歡妥善收藏自己的財產，所以你會看到許多上鎖或是設下陷阱的容器。要打開這些容器，你需要使用開鎖器（lockpick）或是探針（Probe）。如果你在拿取他人財產時被發現了，你有可能會被守衛告發。參考第54頁以瞭解有關偷竊的事情，或是下面的文章以瞭解犯罪與監獄的事情。

< 休息與等待 Resting and Waiting >

按下T鍵可以開始休息。如果你在城鎮之中，你需要在屋內才能休息。在城鎮中你也可以只選擇等待。如果你離城鎮夠遠，你將可以在荒野中休息，而且在附近不會出現敵人，但是仍然有可能遇到危險。你可以在城鎮中向旅館租一間有床的房間來休息。如果你有加入某個團體，你可以使用集會場所中的床鋪來休息而不必擔心報復或危險。在別人的床上睡覺通常會被告發爲犯罪者。

如果你希望時間能夠快速前進到某個時刻（也許是讓氣候改變），等待在這個時候是很有用處的。在等待時只會恢復你的體力（Fatigue），而休息則會恢復體力、生命力（Health）和魔法力（Magicka）。另外，只有在休息時才能讓你提升等級。

< 快速旅行 Fast Travel >

因爲魔捲晨風（Morrowind）的土地範圍是如此地廣大，你會在世界各地發現各種不同的快速旅行方式。雖然步行可以帶給你許多刺激的冒險過程以及拜訪奇特的景觀，它同樣也會將你帶上死亡之路。可用的快速旅行方式包含了巨蟲（Silt Striders）、船隻（Boats）和魔法公會的傳送服務。在世界地圖（World Map）也就是瓦登費爾（Vvardenfell）的地圖上會標示出巨蟲和船隻的位置。要進行各種形式的快速旅行，你需要與提供服務的人交談並選擇旅行（Travel）選項。當你擁有足夠的財力時，善用快速旅行可以讓你避開危險以及節省時間。

< 犯罪與監獄 Crime and Jail >

一般來說下列行爲被認爲是犯罪行爲，當你被發現時會遭到告發：拿取不屬於你的物品、在城鎮中進行戰鬥（正常防衛自己是被允許的）、殺死一個角色、或是在某人的床上睡覺。當一件罪行被告發之後，你的懸賞金額將會增加。如果你在被懸賞時走進城鎮，守衛會出現並逮捕你。如果你逃跑，守衛會追逐你。如果你試著脫逃，你會發現法律系統非常有效率，不管在什麼地方都會遇到守衛，而他們會試著逮捕你。當他們逮到你之後，你有下列幾種選擇：

1. 如果你有錢，你可以付清與你的人頭懸賞金額相等的罰款來避免牢獄之災。如果你偷取他人的財物，這些贓物會被沒收，包含了那些你在偷取時沒被發現的物品。守衛會認出被偷走的財物。
2. 你可以拒捕，不過這是很糟糕的決定，因爲 a)守衛非常強壯 b)這會增加你必須負責的罪行清單，而你的懸賞金額也會持續增加。
3. 你可以不付罰款而去監獄待一陣子。在你的牢獄生活中，你的某些技能將會降級。待在監獄中的時間決定了降級的技能數量以及技能下降的幅度。在你的財產中的所有贓物都會被沒收。

< 載入與儲存 >

當你完成角色創造過程並且離開塞達尼（Seyda Neen）的人口與稅務辦公室（Census and Excise Office）之後，你可以在任何時候儲存遊戲進度。按下Esc鍵並且在主功能表中選擇Save Game選項就可以儲存目前的遊戲進度。你也可以選擇以新的名稱來儲存遊戲進度，只要在清單頂端選擇“New Save Game”選項並且輸入新的名稱即可。或是在清單中選擇一個已記錄的遊戲進度並且按下Save按鈕來覆蓋先前的遊戲進度。

你也可以在主功能表中選擇Load選擇來載入某一個遊戲進度，你會看到一個已儲存遊戲的清單。遊戲進度會根據儲存時的日期和時間來排序，最近儲存的遊戲進度會列在清單的最頂端。

< 設定功能表 Options Menu >

你可以執行魔捲晨風（Morrowind）遊戲時，在主功能表中選擇Options Menu選項，或是在遊戲進行中按下Esc鍵來叫出設定功能表。設定功能表讓你可以調整音效、顯示卡、操縱裝置的內容以及參數設定。

..音效 Audio

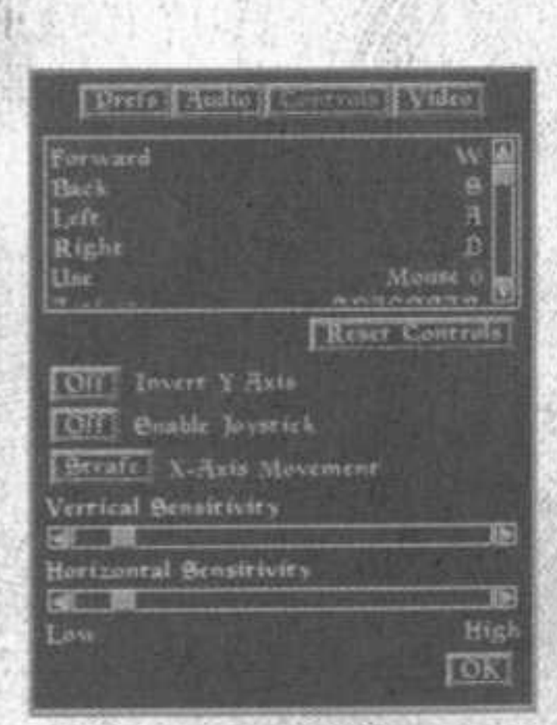
利用音效功能表，你可以分別調整語音、聲音特效、腳步聲以及音樂的音量大小。你可以關閉所有的音效以增加遊戲效能。

將3D Audio Quality調整到High將會給你更棒的環場音效，但是在某些音效卡上會出現錯誤。

如果你的音效卡並不是完全相容於DirectX 8.1，你可能會聽到差勁的音效甚至是造成當機。如果發生這樣的問題，利用WIndows控制台來降低音效卡的硬體加速等級。

..操縱裝置 Controls

你可以重新指定每一個動作的按鍵／按鈕，只要在操縱裝置設定頁中點選某一個動作，然後按下新的按鍵／按鈕。



重新設定 Reset Controls－按下"Reset Controls"按鈕可以將操縱裝置的設定值都改變成爲原始的設定值。在你決定要重新設定之後，遊戲會再次詢問你是否確定要重新設定。

反轉Y軸 Invert Y Axis－這個選項讓你可以改變上下移動滑鼠時，你的視線改變的方角。預設值是向下移動滑鼠會讓你的視線向上看。

啓用搖桿 Enable Joystick－讓你可以重新指定操縱裝置爲搖桿，要記得先校正搖桿再來啓用搖桿。

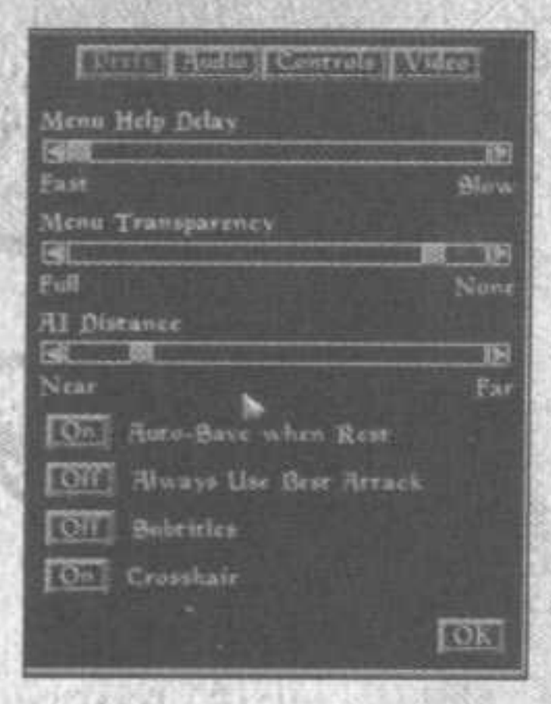
X軸移動 X Axis Movement－切換側邊移動的設定，可用選項是平移（Strafing）和旋轉（Turning），只有在使用搖桿時才有用。

垂直靈敏度 Vertical Sensitivity－決定你在上下移動滑鼠時，你的視線上下移動的速度。靈敏度愈高，移動速度愈快。

水平靈敏度 Horizontal Sensitivity－決定你在左右移動滑鼠時，你的視線左右移動的速度。靈敏度愈高，移動速度愈快。

< 參數設定 Preferences >

說明功能表延遲時間 Help Menu Delay－當你將某個物品移動到畫面中央或是將滑鼠游標移到物品上時，你希望等待多長的時間系統才會顯示出說明功能表。



功能表透明度 Menu Transparency－讓你調整所有功能表的背景透明度。

人工智慧程度 AI Distance－決定畫面中的角色所分配到的CPU處理時間。你可以調低這個選項來加快遊戲效能。

休息時自動儲存 Auto-Save When Rest－開啓這個選項將會在你休息或等待時，自動將目前的遊戲進度儲存在"AutoSave"儲存格中。

永遠使用最佳攻擊方式 Always Use Best Attack－當這個選項開啓時，你的角色永遠會針對手上使用的武器作出最佳的攻擊方式，而不會去考慮到你目前的移動方式。當這個選項關閉時，你會在前後移動時刺擊、左右移動時揮砍、而在斜角移動或原地不動時作出劈砍的攻擊方式。

字幕 Subtitles－你可以選擇是否在角色交談時顯示字幕。

十字準星 Crosshair－當遊戲進行時，在畫面中央顯示一個小小的十字準星。

..顯示卡 Video

解析度 Resolution-列出你的顯示卡和螢幕支援的各種解析度。你可以降低解析度設定來增加遊戲效能。

視線距離View Distance－移動滑條可以調整你在遊戲中能夠看到的最遠距離。你可以將滑條調近以取得更高的遊戲效能。

白平衡校正 Gamma Correction－讓你調整遊戲顯示時的明暗程度。

即時陰影 Real-time Shadow－決定同時顯示的陰影數目。你可以將這個選項關掉以取得更高的遊戲效能。

＜客户服務＞

當你在進行遊戲安裝的過程中，若發生了任何自己無法解決的問題，首先請作下列的檢查：

* 您的電腦主機所使用的中央處理器單元(CPU)的等級是否在Pentium III或AMD K7以上？
  解決辦法：請將主機升級。
* 您的電腦記憶體(RAM)是否有256MB以上？
  解決辦法：請添購記憶體。
* 您的硬碟空間是否足夠？
  解決辦法：請刪除一些不必要的檔案。
* 您是否載入了防毒程式、網路驅動程式等不必要的常駐程式？
  解決辦法：請將不必要的程式從開機設定檔中移除，於Windows中將長駐程式關掉。
* 您所使用的音效卡、3D加速卡是否支援DerictX8.0以上？
  解決辦法：請確定自己所使用的音效卡、3D加速卡種類，並下載最新驅動程式，正確地進行設定與安裝。

如果經過了以上的檢查，還是沒辦法解決您的問題，歡迎打電話到英特衛多媒體聯合國來，我們會有一群經驗豐富的工程師爲您解答問題。不過請先拿出紙筆，將您的電腦配備與安裝的軟體抄下來，最好也請您將電話移到電腦旁，再撥電話與我們聯繫。我們將會詢問您『硬體配備』、『軟體環境』(Windows95/98/ME/2000/XP，DirectX版本等)、『發生狀況』，請盡可能告訴，這樣我們才能快速的爲您找出問提的所在。

〈本公司連絡方式〉

英特衛多媒體股份有限公司

台北縣三重市重新路五段609巷12號5樓之5（湯城園區）

電話：（02）2999-6768

傳眞：（02）2999-7707

電子郵件服務信箱：service@interwise.com.tw

英特衛遊戲網

http://www.interwise.com.tw/

戲魔師互動科技

http://www.wiseplay.com.tw/

天命之國RPG社群網站

http://www.rpgclub.com.tw/

服務時間：週一至週五（例假日除外）上午10:00至中午12:30、下午1：30至6：00止

郵政劃撥戶名：英特衛多媒體股份有限公司

郵政劃撥帳號：18794811

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. Made in U.S.A. All Rights Reserved.

英特衛多媒體股份有限公司
INTERWISE
TEL:(02)29997788 FAX:(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
台北縣三重市重新路五段609巷12號5樓之5
代理發行

ZeniMax™ MEDIA INC.

Bethesda™ SOFTWORKS™ INC.